Konkurs! • Instrukcja Heroes of Might and Magic



Nr 02/2001 (36)
Luty 2001
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

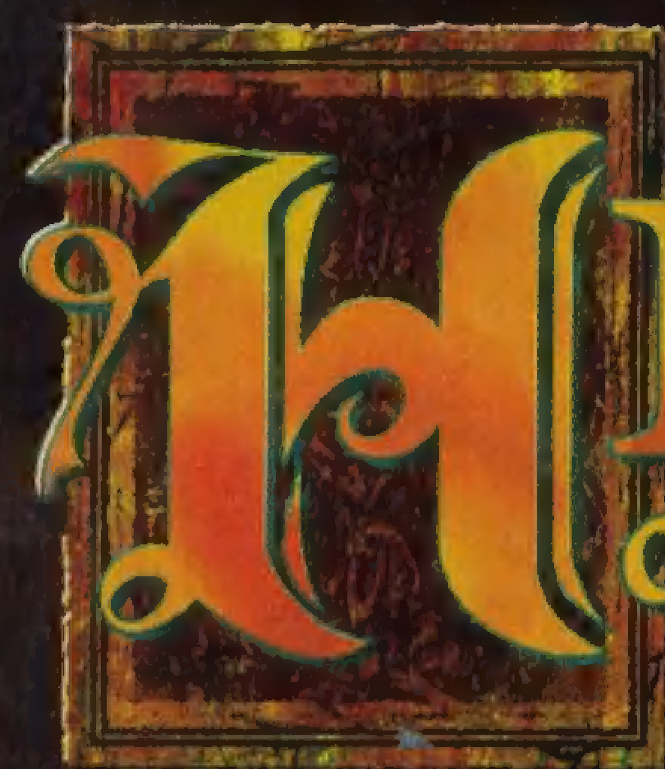
www.actionplus.com.pl

Action PLUS

PC PSX N64 * TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 4,50 zł

Instrukcja



Heroes of Might and Magic

Kąciki

Strategii
RPG

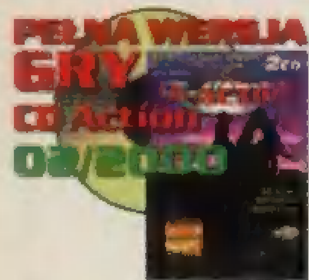
Poradniki

Premiery 01-02
FIFA 2001
Tipsy

Solucje

Alice
Hitman
Sacrifice
Larry 5 PL
Blair Witch #3
Baldur's Gate II cz. 3
No One Lives Forever
Tony Hawk's Pro Skater 2

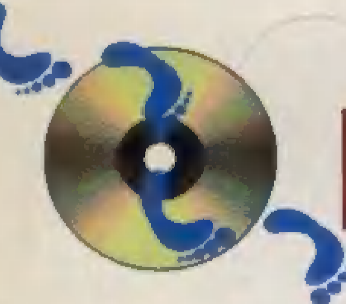




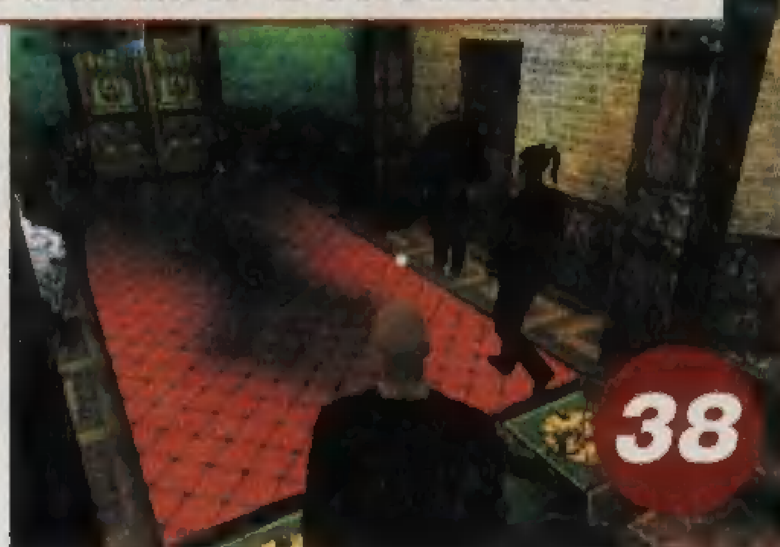
Instrukcja



HoMM



Solucje



Hitman: Codename 47



Poradniki



Tony Hawk's Pro Skater II

Idzie luty...

...a wraz z nim i zimowe ferie! Zdaję sobie wprawdzie sprawę, że do tradycji wstępniaków przeszło wynajdywanie wszelkich możliwych przerw w szkole, na uczelni czy w pracy, które można by przeznaczyć na granie, ale o przyjemnych sposobach spędzania czasu można przecież pisać bez końca. Zwłaszcza gdy na dworze zimno i na chorobę się zbiera. Zresztą, dziwnym trafem, większość Timu pokasłuje teraz i łyka tabletki... Tyle w tym przynajmniej dobrego, że choroba to też trochę wolnego czasu, choć samopoczucie ma się wtedy raczej nie najlepsze. Ale dość już o chorobach! O zawartości obecnego numeru także nie będę się wypowiadał, bo spis jaki jest, każdy widzi. Zamiast tego skupię się na zmianach - zarówno tych w piśmie, jak i na naszej stronie w Internecie (www.actionplus.pl). Cóż zatem nowego w piśmie? Przede wszystkim dalszy rozwój kącików tematycznych: Gospody oraz Sztabu Weteranów. W obydwu znaleźć możecie konkursy
- i to oczywiście z nagrodami! Dodatkowym rozwinięciem tych kącików są dwie dyskusyjne listy mailowe, dzięki którym wszyscy zainteresowani mogą wymieniać się informacjami czy ze sobą polemizować. Jedyny warunek to posiadanie własnego konta e-mailowego oraz zapisanie się do listy (bo bez tego nie otrzymacie na swój list odpowiedzi). Jak to się robi? Wystarczy wysłać maila na adres <listserv@silvershark.com.pl> z treścią <join sztab, adres_email> lub <join gospoda, adres_email> i gotowe! Poza założeniem list udało się nam w końcu wywalczyć stałe uaktualnianie strony WWW Action Plusa, a dodatkowo podpięte do niej zostały niemal wszystkie tipsy z naszego archiwum! Na tym jednak nie koniec zmian, bo w planach są także strony kącików i powrót do bieżącego uaktualniania listy patchy i trainerów do gier. To może jednak trochę potrwać, ale chyba warto poczekać? Zaś żeby się Wam to czekanie nie nudziło, wstępniaka kończę i zapraszam do lektury!

Naczelny

PS Z tym kasłającym Timem to niestety prawda - na szczęście udało mu się ukończyć teksty...
PS2 ... i wykonczyć naczelnego (Tim).



e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 36
Luty 2001

REDAKCJA

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (071) 342 18 41, 342 03 16

Redaktor Naczelny
Aleksander Olszewwski
aleksander.olszewski@futurenetwork.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliski

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Kuba Siepkowski

Korekta Iwona Kresak, Katarzyna Kondrat

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Prenumerata Artur Kolasa, tel. (0 71) 3437071 w. 338
artur.kolasa@futurenetwork.com.pl

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w.104
tel. komórkowy (0) 502 206 383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w. 121
tel. komórkowy (0) 603873963
e-mail: kamil.linder@futurenetwork.com.pl

Rafał Gromnicki
tel. (071)3412083, 3421841, 3420316 w 109
tel. komórkowy (0) 502 979 002
e-mail: fafal.gromnicki@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 6522637
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 3452138 w.204
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP Z O.O.
JEST CZĘŚCIĄ
THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław



producent: 3DO
platforma: PC

Heroes of Might & Magic

HoM&M jest grą strategiczną osadzoną w świecie fantasy i rozgrywaną w turach. Walczysz z diabolicznymi przeciwnikami o dominację nad światem, tak za pomocą siły militarnej, jak i magii. Nie możesz zapomnieć też o o rozwoju ekonomicznym twych włości...

INSTALACJA

Włóż CD z grą do czytnika płyt CD. Rozpocznie to standardową procedurę instalacyjną. Jeśli (np. wskutek wyłączenia autostartu) nie ma żadnej reakcji, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę CD-ROM-u i wybierz z menu opcję Otwórz. Gdy komputer wyświetli zawartość CD, kliknij dwukrotnie ikonę Install. Gra standardowo instaluje się na dysku C, ale nie ma najmniejszej przeszkody, abyś zmienił samodzielnie katalog docelowy. Instalka zajmuje na HDD nie więcej niż 50 MB, więc nie powinno być problemu z brakiem wolnego miejsca.

MENU GŁÓWNE

New Game - rozpoczęcie nowej gry
Load Game - wgranie wcześniej zapisanego stanu gry
View High Scores - najlepsze wyniki w grze
View Credits - lista płac
Quit - pa, pa..

Po kliknięciu **NEW GAME** pojawią się opcje: **Standard Game** i **Campaign**.

Grając w **CAMPAIGN**, musisz ukończyć 8 kolejnych scenariuszy połączonych w sensowną całość.

Wybór **STANDARD GAME** umożliwi nam granie w pojedyncze scenariusze. Zanim jednak wybierzesz misję, ustalasz dodatkowo:

Choose Game Difficulty - poziom trudności gry;
Customize Opponents - liczbę przeciwników i ich inteligencję;
Choose Color - kolor twego królestwa;
King of The Hill - tryb, w którym wszyscy komputerowi gracze zjednoczyli się przeciwko tobie;
Difficulty Ratings - poziom trudności wybranego scenariusza.

Gdy już ustalisz wszystkie parametry, kliknij Choose Scenario - wybór scenariusza. Zobaczysz listę dostępnych misji wraz z miniopisem każdej z nich.

MULTIPLAYER - rodzaje rozgrywki wieloosobowej:
Hot Seat - można grać w kilka osób na tym samym komputerze;
Network - gra w sieci;
Modem - gra przez modem.

Zakładam, że rozpocząłeś już grę. Co widzisz? Ano teren, na którym się poruszasz, bo cóż innego? W prawym górnym rogu widzisz tę samą mapę, ale w innej skali. Umożliwi ci to lepszą orientację. Poniżej widzisz dwa słupki. W lewym są twoi bohaterowie (pionowy żółty pasek przy twarzach pokazuje punkty ruchu w danej turze). W drugim słupku widzisz swoje miasta. Klikając buźkę lub zamek automatycznie przenosisz się do miejsca, gdzie znajduje się bohater lub zamek :). Jeszcze niżej widzisz 6 sporych ikon, których funkcje omówimy za chwilkę (patrz: opcje podczas gry).

Co robić na początku? Hm, zebrać troszkę wojska z zamku i objechać swe włości (na razie staraj się unikać walki). Zgarniaj natomiast wszelkie surowce, odwiedzaj młyny, wiatraki, kopalnie itp. (w kopalniach i laboratoriach pojawią się twoje flagi - będziesz odtąd co tydzień otrzymywał stamtąd podatki i surowce). Nie zapominaj też o zbieraniu skrzyń ze złotem. A gdy się już troszkę wzbogacisz, szybko rozbudowuj zamek i produkuj lepsze jednostki. Kiedy dysponujesz większymi siłami, możesz próbować powalczyć...

Opcje podczas gry

Podczas rozgrywki nietrudno dostrzec panel sterujący z kilkoma sporymi ikonami. Oto ich funkcje:

*** Ikona ze strzałką i głową** - po jej kliknięciu przeskakujemy do naszego następnego bohatera (naturalnie o ile go mamy);
*** Ikona z koniem** - jeśli wytyczyłeś bohaterowi trasę dłuższą, niż jest w stanie pokonać w jednej turze, to po prostu kliknij tę ikonę, a heros będzie kontynuował wyznaczony marsz;
*** Ikona z zamkiem** - dane o twym państwie: liczba miast, bohaterów, kopalni, kasy itd.;
*** Ikona z klepsydrą** - koniec tury;
*** Ikona z flagą** - wywołuje nowe menu:
View World - pokazuje mapę świata,
View Puzzle - pokazuje miejsce ukrycie SKARBU (odwiedzając obeliski, zdobędziesz kolejne części tej mapy - musisz być jednak pierwszym gościem, aby dostać informację);
Cast Spell - umożliwia rzucanie czarów niebojowych (np. wezwanie statku, odkrycie mapy itd.). Oczywiście pod warunkiem że mamy w swej księdze takowe czary i odpowiednią liczbę punktów mana;
Dig/Search - szukanie SKARBU;

*** Ikona z dyskietką** - wywołuje menu z opcjami gry. Pozwólcie, że pominę tu opisywanie opcji w stylu (New Game czy Load Game - te funkcje są oczywiste). Skoncentrujmy się na:
Music - głośność muzyki (swoją drogą muzyka jest fajna);
Effects - głośność efektów dźwiękowych;
Speed - szybkość animacji ruchu na planszy;
Autosave - aktywacja powoduje automatyczny zapis gry po końcu każdej tury;
Show Path - pokazuje trasę, po jakiej porusza się bohater. Zielony kolor oznacza trasę, jaką bohater pokona jeszcze w tej turze;
View Enemy Movement - "podglądamy" ruchy wrogów na planszy;
Info - o scenariuszu;
Status Window - informacje o armii, ilości własnych surowców itp.

Różności na mapie

Oprócz zamków, miast, młynów, obelisków, kopalni i miejsc, w których możesz się zmierzyć z neutralnymi armiami (a czasem je przekonać do sojuszu), napotkasz też surowce. Są to: drewno, rudy żelaza, złoto, kryształy, siarka, rtęć i klejnoty. Zbieraj wszystko - przyda się. Czasem też można się natknąć na skrzynie ze złotem. Tu zawsze masz wybór - albo bierzesz złoto, albo wymieniasz je na 500-2000 pkt. doświadczenia (sam zdecyduj, co się lepiej opłaci). Tu i ówdzie znajdziesz też magiczne artefakty, które (choć nie zawsze) zwiększają twe możliwości bojowe. Czasem będziesz musiał o nie walczyć ze strażnikami, czasem można je będzie odkupić.

BOHATEROWIE I ZAMKI

Zamek

Zamki to bardzo przydatne miejsca. Nie dość, że za każdy dostajesz co tydzień 1000 szt. złota (za miasto 250), to tylko tam możesz rekrutować bohaterów i co lepsze oddziały. Przy czym rekrutacja wojsk możliwa jest tylko wtedy, gdy postawiasz odpowiednie budowle. Na początku w zamku znajduje się bardzo niewiele struktur. Jednak w miarę upływu czasu i zdobywania odpowiedniej ilości kasy oraz surowców, możesz stawiać nowe budynki.

Uwaga: w czasie jednej tury możesz zbudować tylko jeden budynek w każdym z zamków. Niektóre z budowli możesz postawić tylko wtedy, gdy masz już wybudowane inne struktury. Zatem jeśli masz odpowiednią ilość kasy i surowców, a nadal nie możesz postawić jakiegoś budynku, to sprawdź, czy czegoś nie przegapiłeś. Np. w zamku rycerza (Knight) nie będziesz miał katedry (służącej do produkcji palladynów), dopóki nie stworzysz kuźni (blacksmith). Tej zaś nie postawisz, gdy w zamku nie masz studni...

W warowni możliwe jest też wynajęcie nowego bohatera (pod warunkiem że w danej chwili nie stacjonuje tu inny heros). W tym celu należy użyć opcji **RECRUIT**. Kosztuje to 2500 sztuk złota.

Symbole warte zapamiętania (widoczne na ikonach budowli):

- **czerwone X** - nie możesz stworzyć tej budowli (np. stoczni, gdy masz zamek śródlądowy czy katedry bez kowala - patrz wyżej);
- **skreślony słupek pieniędzy** - masz za mało funduszy/surowców;
- **żółty "ptaszek" (V)** - tę budowlę już masz;
- **brak jakiegokolwiek symbolu** - możesz to postawić, jeśli tylko chcesz.

Struktury w obrębie zamku

Gildia Magów - pozwala na zakup księgi czarów dla tych bohaterów, którzy "z natury" nie są obdarzeni talentem magicznym. Ponadto im wyższa wieża, tym więcej masz dostępnych czarów (i tym są lepsze). Warto ją rozbudowywać aż do skutku;
Gildia Złodziei - tu dostaniesz informacje o wrogach;
Tawerna - podnosi morale wojska (nie ma to jak piwo po ćwiczeniach...);
Stocznia - umożliwia budowanie okrętów (uwaga: zamek musi leżeć na brzegu morza, aby można było postawić stocznię);
Studnia - zwiększa przyrost naturalny w zamku. Kliknij studnię, by uzyskać informację o wzroście populacji w ostatnim tygodniu.

Struktury militarne w obrębie zamku

W zależności od tego, jaki masz zamek, możesz stawiać najrozmaitsze budowle, produkujące różne rodzaje wojsk. Raz na tydzień w istniejących strukturach tworzą się nowe jednostki, które możesz rekrutować do Garnizonu (patrz niżej). Warunkiem jest odpowiednia ilość gotówki, by móc zapłacić im żołd (niektóre z najbardziej zaawansowanych jednostek będą też potrzebowały surowców naturalnych - np. siarki).

Jak rekrutować jednostki ze struktur do Garnizonu? Kliknij wybrany budynek. Dowiesz się, ile jednostek jest wyprodukowanych i ile kosztuje każda z nich. Jak ci pasuje, kliknij widoczną opcję RECRUIT (tu nazwa jednostek). Za pomocą strzałek ustal, ile oddziałów chcesz zwerbować (kliknięcie MAX oznacza, że bierzesz wszystkich). Potem kliknij OK. O ile masz wolne miejsce w Garnizonie, jednostka pojawi się tam automatycznie. Jeśli w Garnizonie masz już jakieś zwerbowane jednostki tego typu, rekruci automatycznie dołączą do tej grupy. Jeśli jednak wszystkie sloty są zajęte, rekrutacja zostaje anulowana (ale spoko, nie tracisz kasy).

Uwaga: aby budować nowe struktury i rekrutować żołnierzy, NIE MUSISZ mieć bohatera w zamku. Wystarczy, że sam się tam udasz, tj. klikniesz jego symbol. Jak budować nowe budynki? Otóż po wejściu do miasta, kliknij zamek, tj. ten efektowny budynek, zwykle w centrum ekranu. Będziesz miał tam listę budowli do wyboru.

Garnizon



W każdym mieście masz 5 przegródek, do których możesz werbować jednostki. Liczebność armii w obrębie każdego slotu jest dowolna. Jeśli ten sam rodzaj wojsk umieścisz w dwóch (lub więcej) różnych skrzynkach, możesz łączyć te oddziały w jeden, przenosząc myszką oddziały ze slotu do slotu (ale nie możesz ich dzielić; nie połączysz też 2 różnych wojaków). Opcją DISMISS możesz również zwalniać rekrutów. Ale nie licz, że oddadzą ci kasę. Nie wrócą też do puli gotowych do werbunku rekrutów. Po prostu sobie znikną. Zatem używaj tej opcji z wielką ostrożnością.



Obok przegródek garnizonu widzisz też ilość własnych surowców i złota. Jednostki zgromadzone w Garnizonie możesz transferować do armii bohatera (o ile naturalnie przebywa aktualnie w zamku). Możliwe jest też zasilenie załogi zamku przez część armii bohatera (bohaterowi MUSI jednak pozostać po tej wymianie choć 1 oddział - sam nie może się poruszać po mapie).

Jeszcze troszkę o zamkach

Dostępne w nich jednostki to(od najgorszej po najlepszej):

Knight Castle: Peasant, Archer, Pikeman, Swordsman, Calvary, Paladin;

Barbarian Castle: Goblin, Orc, Wolf, Ogre, Troll, Cyclops;

Sorceress Castle: Sprite, Dwarf, Elf, Druid, Unicorn, Phoenix;

Warlock Castle: Centaur, Gargyole, Griffin, Minotaur, Hydra, Dragon.

Bohaterowie

Tylko bohater jest w stanie wyprowadzić armię zza murów zamku. Tylko on może poruszać się po planszy. Mówiąc krótko - bohater jest dla ciebie postacią niezbędną. Możesz mieć naraz maks. 9 bohaterów (o ile cię na to stać). Pamiętaj jednak, że herosi mogą zginąć. Zwróć też uwagę, że bohaterowie są różnych ras (i płci) i każdy z nich ma specyficzne umiejętności. A są to:

Attack Skill - umiejętność ataku;
Defense Skill - umiejętność obrony;
Spell Power - zdolności magiczne (im wyższe, tym większa skuteczność czarów; np. Spell Power 7, oznacza, że czar, zadający standardowo 10 pkt. ran, zada ich 7x10 - 70;
Knowledge - zdolność zapamiętywania czarów;
Morale Detail - morale (jeśli jednostki mają wysokie morale, atakują dwa razy w jednej turze; jeśli morale jest niskie, oddział może stracić turę w czasie bitwy);
Luck Detail - szczęście (jeśli bohater ma sporo szczęścia, to często on i jego wojska zadają więcej obrażeń);
Experience Detail - poziom doświadczenia i liczba pkt. brakujących do osiągnięcia kolejnego poziomu.

Wiadomo, że im wyższe parametry, tym lepiej dla gracza i postaci. Nasza postać w miarę upływu czasu i sukcesów w walce nabiera doświadczenia, co procentuje wzrostem powyższych współczynników. Osiągi można też podkręcać zdobywając różnorakie magiczne przedmioty - ale o tym w swoim czasie. Ciekawą opcją jest możliwość transferu wojska i przedmiotów między dwoma naszymi bohaterami (muszą się spotkać na mapie, by mogło do tego dojść). W każdej chwili możesz zwolnić każdego z bohaterów (opcja **DISMISS**). Ale czy to sensowne? Nie sądzę.

Rodzaje bohaterów:

Knight - lepszy w obronie niż ataku. Podnosi morale armii;
Barbarian - lepszy w ataku niż w obronie. Jest szybszy na mapie głównej niż reszta bohaterów;
Sorceress - od razu dysponuje czarami i bardzo szybko porusza się statkiem po wodzie;
Warlock - od razu dysponuje czarami i widzi większy obszar mapy niż inni bohaterowie.

Wojsko

W HoMM występuje mnóstwo jednostek najróżniejszego gatunku, które możesz werbować do swej armii. Każdy z oddziałów scharakteryzowany jest następującymi parametrami:

Morale - gdy morale jest wysokie, jednostka może atakować dwa razy w ciągu tury. Niskie morale może powodować stratę kolejki w bitwie.

Attack Skill - skuteczność ataku.
Defense Skill - skuteczność obrony.

Shots - niektóre jednostki potrafią razić na odległość. Cyfra przy parametrze SHOTS pokazuje, ile takich ataków mogą wyprowadzić w czasie jednej tury.

Damage - liczba ran zadanych wrogowi (zwykle zawierająca się w przedziale od-do, np. 5-11; oznacza to, że atak zada minimum 5, a maks. 11 ran - tę liczbę mnożymy naturalnie przez liczbę żołnierzy danej formacji. Stąd np. 10 takich stworów zadaje od 50 do 110 ran w jednym ataku!).

Hits Units - odporność na rany zadawane przez wroga. Jeśli mamy np. 50 jednostek o odporności 5, a wróg zada 100 pkt. ran, to zginie 100/5 = 20 naszych jednostek.

Speed - szybkość poruszania się na planszy.

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o możliwościach jakiegoś oddziału, możesz w Garnizonie kliknąć lewym klawiszem myszy symbol tej jednostki. Dostaniesz wtedy rozbudowane info. Np.

Sprite (nazwa jednostki)

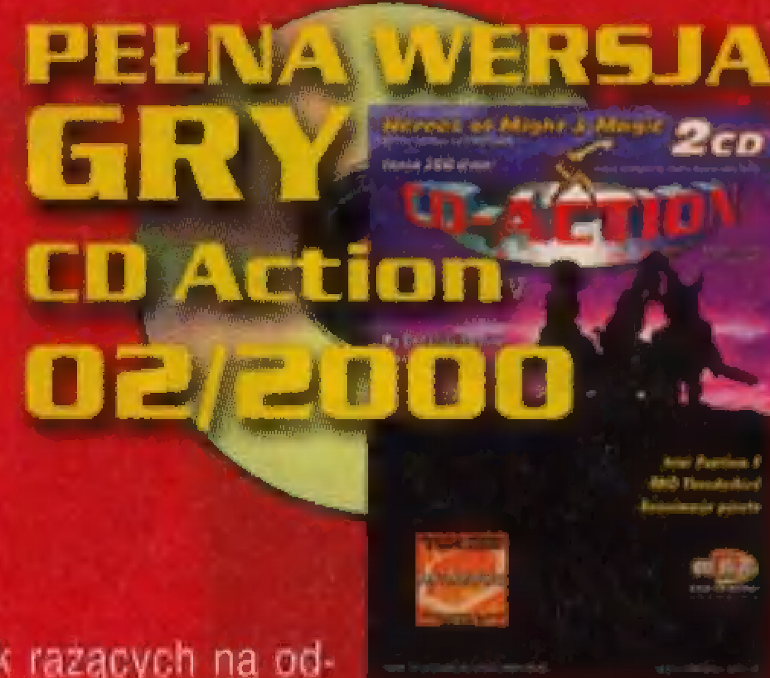
Attack - 4 (cienko)
Defense - 2 (cieniutko)
Damage - 1-2 (cienizna)
HP - 2 (fatalnie)
Speed: medium (średnio szybka)/fly (lata)
Growth: 8 (co tydzień możesz zwerbować 8 jednostek)

WALKA

Do walki dochodzi, gdy na mapie spotkają się dwaj wrogo nastawieni bohaterowie lub też gdy twój bohater "wdepnie" na mapie w jakieś potwory (czasem, gdy masz miażdżącą przewagę liczebną albo wysokie umiejętności negocjacji, stwory poddają się bez walki - ale na to bym zbytnio nie liczył). W tym momencie dana lokacja zmienia się w pole bitewne. Wygląda to mniej więcej tak, że po obu stronach ekranu stoją namioty bohaterów (w wypadku gdy walczymy z neutralnymi jednostkami, widać tylko nasz namiot), a przed nimi widać szyk ich wojsk. Zwróć uwagę na ukształtowanie terenu - ma to spore znaczenie w walce, gdyż niektóre pola nie są dostępne dla jednostek nie potrafiących latać (muszą je omijać). Tym samym można takie miejsca wykorzystać jako dobre miejsce do ustawienia szczególnie cennych oddziałów; dzięki temu zyskują dodatkową osłonę przed atakiem.

Po kliknięciu naszego namiotu pojawiają się opcje:

Kryształowa kula - możemy rzucić czar ofensywny lub obronny. W tym celu wybieramy czar i wskazujemy, na



kogo go rzucamy. Dobrze dobrany czar może znakomicie zwiększyć szanse zwycięstwa słabszej jednostki! Można rzucić tylko jeden czar w jednej turze. Uwaga: niektóre zaawansowane jednostki są odporne na czary!

Uciekający rycerz - uciekamy z pola bitwy. Bohatera możesz potem ponownie zwerbować w swym zamku. Wprawdzie stracił armię, ale ma nadal doświadczenie i zdobyte artefakty;

Biała flaga - bohater może, płacąc okup, odejść bez walki (tzn. możemy go potem wynająć na zamku - razem z całą posiadaną armią, doświadczeniem itp);

X - powrót do ekranu walki

Walka toczy się aż do chwili, gdy jedna z armii przestaje istnieć (no chyba że ktoś się wcześniej podda lub zwieje). Po pokonaniu wrogiego bohatera dziedziczymy po nim jego wszystkie artefakty.

Uwaga: jeśli w czasie tury nie zamierzasz wykonać ruchu jakimś oddziałem, to - gdy jego symbol zostanie podświetlony - użyj widocznej na dole ekranu opcji **SKIP**.

Szczególną odmianą walki jest oblężenie zamku. Różnica polega na tym, że zamku bronią mury, co znacznie utrudnia jego zdobycie. O ile nie mamy jednostek latających, to należy strzaskać mury za pomocą maszyn oblężniczych, co umożliwi jednostkom naziemnym wtargnięcie do twierdzy. Zamek jednak odpowiada ostrzałem ze swoich maszyn (im więcej budowli i lepsza gildia magów, tym lepsza artyleria zamku). Zamek zostanie zdobyty, gdy zginie ostatni z obrońców.

Uwaga: obrońca wcale nie musi znajdować się w obrębie zamku, by nadal go bronić. Dopóki na polu bitwy znajduje się choć jedna jednostka obrońcy, to zamek uważany jest za niezdobyty i nadal odpowiada ogniem (czasem - gdy wróg ma powolne jednostki, a nam pozostała jakaś szybka, to można przez wiele tur ganiać się po planszy, licząc że artyleria zamku w końcu wystrzela napastników).

W obronie naszych zamków uczestniczą tylko te jednostki, które znajdują się w garnizonie, a nie wszystkie w obrębie struktur militarnych! Warownie warto zdobywać, bo:
a) przejmujemy wrogie budowle i znajdujących się tam żołnierzy;
b) zwiększa się nasz dochód, a zmniejsza dochód wroga,
c) zajęcie wszystkich zamków wroga i utrzymanie ich do końca tygodnia powoduje jego klęskę.

Czary (przykładowe)

Anti Magic - chroni przed czarem przeciwnika.
Blind - oślepia wroga (wróg nie atakuje - gdy ty go zaatakujesz, czar przestaje działać).
Armageddon - zadaje 50 pkt. ran.
Cure - leczy twą jednostkę.
Berserker - oddział objęty czarem atakuje najbliższą sobie jednostkę, niezależnie od tego, czy to wróg, czy swój.
Curse - zmniejsza skuteczność ataku i obrony danej jednostki.
Bless - zwiększa skuteczność ataku i obrony.
Dimension Door - teleportuje jednostkę we wskazane miejsce mapy.
Dispel Magic - anuluje wszystkie aktualnie działające na planszy czary (nasze i nieprzyjaciela).
Lightning Bolt - 25 pkt. ran dla danej jednostki.
Fireball - 10 pkt. ran.
Meteor Shower - 25 pkt. ran dla jednostki znajdującej się w centrum ataku (sąsiednie też obrywają!).
Haste - zwiększa szybkość jednostki.
Paralyse - paraliżuje jednostkę (jej zaatakowanie anuluje czar).
Protection - zwiększa siłę obrony.
Resurrect - wskrzesza poległych.
Slow - zaatakowana nim jednostka pokonuje 1 pole w jednej turze.
Town Gate - bohater teleportuje się do swego najbliższego miasta.
Storm - 25 pkt. ran.
Summon Boat - tworzysz statek.



View All - widzisz całą mapę świata.
Logiczne użycie czarów: Haste lub Dimension Door na nasze powolne jednostki, gdy zależy nam, by jak najszybciej dotarły do nieprzyjaciela. Slow na szybkie wrogie jednostki walczące wręcz. Blind lub Paralyse na najsilniejsze oddziały przeciwnika. Berserker na silne zastępy wroga stojące w pobliżu własnych wojsk. Curse także przyda się na wroga. Protection to balsam na nasze szeregi ścierające się z silnym wrogiem. Bless jest przydatny dla naszych napastników. Liczba kombinacji jest naprawdę spora, a skuteczne używanie magii może w znaczny sposób wpłynąć na końcowy wynik bitwy!

INNE WSKAZÓWKI

Miasta można upgrade'ować do poziomu zamków, ale to kosztuje i wymaga surowców.

Warto starannie przeczesywać mapę i odsłaniać każdy jej kawałek.

KONIECZNIE zajmuj wszelkie tartaki, laboratoria, kopalnie, itp.

Buduj, co możesz i kiedy możesz. Powiększaj Gildię Magów.

Produkując jednostki idź na jakość, nie ilość. Lepiej mieć 5 smoków niż 100 goblinów.

Inwestuj w magię. Naucz się szybko znaczenia rozmaitych czarów (kliknij RMB na scroll z czarem w Gildii).

Walcząc z neutralnymi armiami zwracaj uwagę na ich liczebność (np. "horde" - mnóstwo), można się czasem zdrowo naciąć, atakując słabego, ale licznego wroga. Na początku omijaj dżiny i duchy (wraki okrętów, cmentarzyska, zejścia do podziemi) - nie masz z nimi szans!

Nie radzę też na początku za bardzo szarżować - staraj się unikać walki z neutralnymi siłami, gdy nie jest to konieczne.

Niektóre z jednostek rażących na odległość używają broni "rozpryskowej", tj. której skutki rażenia nie dotyczą tylko jednego pola (obrywają też stojący obok). Zatem uważaj, żebyś przy okazji nie dokopał swoim!

Inne jednostki (feniksy, cyklopy) mogą razić w bliskim starciu także wroga stojącego ZA atakowaną jednostką. Warto o tym pamiętać.

Hydra może w obronie zadawać obrażenia wszystkim sąsiadującym z nią oddziałom!

Większość jednostek rażących na odległość nie może ostrzeliwać ŻADNEGO wroga, jeśli tylko JAKAKOLWIEK jednostka nieprzyjaciela stoi na polu sąsiadującym z tym oddziałem. Wtedy atakują wroga za pomocą broni dodatkowej (z reguły bardzo słabej), ponosząc przy tym spore straty. Zatem jeśli chcesz zneutralizować wrogie jednostki takiego typu, możliwie szybko przesuń swe jednostki w ich pobliże. I odwrotnie - jeśli sam używasz takich jednostek, to broń je przed bezpośrednim kontaktem z wrogiem (np. ustawiając je w miejscach trudno dostępnych dla wroga czy otaczając swymi jednostkami).

Widząc nadciągającego wrogiego herosa, kliknij go prawym przyciskiem myszki - dowiesz się, co mniej więcej ze sobą prowadzi. Tym samym szybko ocenisz, czy warto zastępować mu drogę.

Niektóre z budowli na mapie głównej płacą daninę tylko wtedy, gdy się osobiście pofatygujesz tam jakimś bohaterem (np. wiatraki). Ale nie licz, że dostaniesz coś częściej niż raz w tygodniu.

Niektóre formy kursora w czasie gry

Miecz - możliwe jest zaatakowanie struktury/jednostki;
Strzała - można ostrzelać daną jednostkę (tj. jest w zasięgu ognia).

Źródła surowca i dochodów

Gold Mine - codziennie 1000 szt. złota
Crystal Mine - 1 kryształ codziennie
Orc Mine - 2 jednostki rudy na dzień
Gem Mine - 1 klejnot dziennie
Sulphur Mine - jednostka siarki na dzień
Sawmill - 2 jednostki drewna dziennie
Windmill - trochę złota co tydzień
Miasto - 250 szt. złota co tydzień
Zamek - 1000 szt. złota co tydzień
Alchemist - nieco rozmaitych surowców

Skrócona klawiszologia

[Tab] - skok do następnego bohatera
[M] - rozpoczęcie marszu (po wyznaczeniu trasy) lub kontynuacja marszu w następnej turze
[K] - info o królestwie
[E] - koniec tury
[G] - opcje gry
[V] - mapa świata
[C] - rzuć czar
[N] - nowa gra
[L] - wczytaj grę
[S] - zgraj grę
[Q] - pa, pa...
[I] - info o scenariuszu
[H] - skok do następnego bohatera
[T] - skok do kolejnego miasta

Dodatkowo:

[Esc] - ogólnie jest to klawisz negacji (Cancel, Exit, No)
[Enter] - ogólnie jest to klawisz akceptacji (OK, Accept, Yes).

Miłej zabawy!



producent: **Interplay**
platforma: **PC**

Sacrifice

Uwaga! Ze względu na liczne i nie pozbawione racji głosy sprzeciwu ze strony czytelników – znawców Jedynie Słusznej Terminologii Gier Komputerowych, Rolplejów i Fantastyki - nazwy jednostek, czarów i stworów będziemy podawali w oryginale.

Ogólne zasady taktyczne są tu – wbrew hucznym zapowiedziom twórców – dość podobne do innych gier strategicznych. Pilnie wyszukuj źródła siły (w tym przypadku mana), wykorzystuj je dla siebie, buduj z nich manality i manahoary (optymalna liczba manahoarów to trzy), nawracaj czerwone dusze pobitych wrogów (convert). Przed zaatakowaniem wroga staraj się zbudować silną, kombinowaną grupę uderzeniową, składającą się z jednostek przeznaczonych do walki wręcz (melee unit) i na odległość (ranged unit). Uzdrawiaj jednostki ranione w walkach. W starciach z czarodziejami nieprzyjaciela rób wszystko, aby wyeliminować przeciwnika; podległe mu jednostki zostaw swoim wojownikom lub zajmij się nimi później. Pilnie wyłapuj dusze pobitych wrogów, które każ nawracać Szamanom (Sac-doctors). Jeśli możesz, przekształcaj swoje ołtarze w świątynie (Shrine) – nawracanie idzie wtedy szybciej. Każdą nawróconą duszę natychmiast wcielaj w jakąś jednostkę bojową. W ten sposób liczebność zastępów nieprzyjaciela będzie spadać, a twoich szeregów - wzrastać.

Ogólne zasady taktyczne są tu – wbrew hucznym zapowiedziom twórców – dość podobne do innych gier strategicznych. Pilnie wyszukuj źródła siły (w tym przypadku mana), wykorzystuj je dla siebie, buduj z nich manality i manahoary (optymalna liczba manahoarów to trzy), nawracaj czerwone dusze pobitych wrogów (convert). Przed zaatakowaniem wroga staraj się zbudować silną, kombinowaną grupę uderzeniową, składającą się z jednostek przeznaczonych do walki wręcz (melee unit) i na odległość (ranged unit). Uzdrawiaj jednostki ranione w walkach. W starciach z czarodziejami nieprzyjaciela rób wszystko, aby wyeliminować przeciwnika; podległe mu jednostki zostaw swoim wojownikom lub zajmij się nimi później. Pilnie wyłapuj dusze pobitych wrogów, które każ nawracać Szamanom (Sac-doctors). Jeśli możesz, przekształcaj swoje ołtarze w świątynie (Shrine) – nawracanie idzie wtedy szybciej. Każdą nawróconą duszę natychmiast wcielaj w jakąś jednostkę bojową. W ten sposób liczebność zastępów nieprzyjaciela będzie spadać, a twoich szeregów - wzrastać.

Pilnie dbaj o obronę – zostawiaj przy każdej strukturze silne, odporne stwory, związane zaklęciem Stróża (Guardian). Owo zaklęcie nakazuje danemu stworzeniu pilnować okolicy. Kiedy nie masz zdecydowanej przewagi liczebnej, nie próbuj atakować wroga na jego własnym terenie. Nie wyprawiaj się na czarodzieja, dopóki nie zbezcześcisz jego ołtarza zaklęciem Desecrate. Rzucaj je na swojego najsilniejszego wojownika i atakuj nim wrogi ołtarz. Uderzenie na wrogiego czarodzieja przeprowadź, gdy działa jeszcze zaklęcie Defekacji (czy Desekracji - wszystko jedno); inaczej nieprzyjaciel wyprawi się do swego ołtarza i odtworzy siły. Po ukończeniu misji dla jakiegoś boga, zostaje ci ostatnia - Tygiel (Crucible) - w której... zmierzysz się z najwyższym bóstwem, Mardukiem. Ta jest jednakowa dla wszystkich niezależnie od tego, jaką ścieżką podążasz ku wielkości.

Misje Stratosa

Stratos skupia swą moc na wszelkich zjawiskach związanych z klimatem i pogodą, dlatego jego jednostki i zaklęcia opierają się na wiatrze, mrozie, błyskawicach, deszczu itp. Jest osobnikiem dość dziwacznym i inni bogowie nie bardzo wiedzą, co z nim począć. Kim są jego sojusznicy i wrogowie? Choć kampanie Stratosa zaczynają się dość zwyczajnie, szybko się okazuje, że jest on bardziej przebiegły i zręczny niż mogłoby się wydawać. Jego wyspecjalizowane jednostki wyższych poziomów potrafią porażać wrogów chłodem, a zaklęcie Zabójczej Chmury (Cloudkill) bardzo się przydaje przeciwko Strażnikom manalithów lub większym grupom nieprzyjaciela.

Misja 1: Dialla, miejsce nawiedzone i dawno porzucone przez bogów.

Stratos wysyła cię do Dialli, gdzie masz towarzyszyć Sarze Belli w misji badawczej. Sara chce przeszukać rozmaite nawiedzone miejsca, by wysłuchać historii miejscowych duchów. Skieruj się ku dużemu mózgowcowi (Brainiac) przy manalicie, żeby otrzymać od niej wieści. Twoje zadanie to jej eskorta i ochrona (co jest jednym z pierwszorzędowych celów misji). Każde nawiedzone miejsce wskazują migające strzałki na minimapce. Jeśli uważnie spojrzysz na ekran gry, zobaczysz lśniące promyki, wskazujące ich lokalizację.

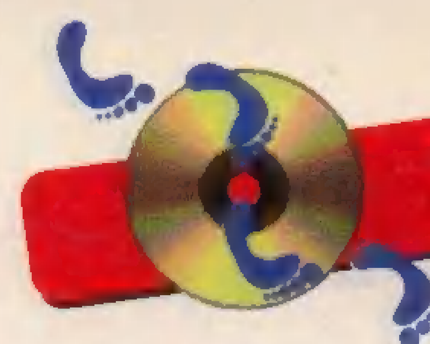
Zacznij od zbudowania manalitu przy fontannie mana i wezwij manahoara, który będzie zaopatrywał się w tę magiczną substancję. Zgrupuj razem swoje jednostki, to znaczy Sarę Bellę, lodowe wilczyska (Frostwolves; do walki kontaktowej – melee), sylfie (Sylph - do walki z dystansu) i latające mózgowce; potem ruszaj do najbliższego nawiedzonego miejsca (dla ułatwienia będziemy je nazywali Upiorniami). Po drodze zetkniesz się z nieprzyjacielskimi sierpami (Scythe). Są to jednostki do walki wręcz i nie powinno być z nimi kłopotu. W razie potrzeby wspieraj działania swoich jednostek zaklęciem Gromu (Lightning) i uważnie obserwuj ich stan zdrowia; w razie czego, szybko je uzdrawiaj. Po likwidacji każdego Sierpa przechwytuj szybko czerwoną duszę, która po nim zostanie, i oddawaj ją swoim szamanom (Sac-doctors). Do tego musisz rzucić czar Convert. Szaman chwyta duszę i zanosi ją do ołtarza - może lepiej nie próbuj się dowiedzieć, co tam z nią wyprawia (pranie mózgu jest zajęciem niewdzięcznym, ale jak się robi pranie duszy?). W górnym prawym rogu ekranu powinna się pojawić już wyprana, błękitna dusza. Można jej użyć do stworzenia dodatkowej jednostki (np. możesz powołać pod broń kolejne Lodowe Wilczysko [LW]).

Po przybyciu do Upiorni Sara zacznie przeprowadzać swoje badania. Ty tymczasem (albo Natenczas - imię Wojskiego) podejdź do pobliskiej fontanny mana i ustaw nad nią manalith, aby pozyskać nowe źródło mocy dla manahoarów i – w konsekwencji – dla siebie. Kiedy Sara Bella zakończy swoje badania w tej Upiorni, możesz ruszać do następnej. Po drodze znów mała utarczka z nieprzyjaźnie nastawionymi tubylcami (trzeba było wziąć trochę paciorków i perkalu). Kiedy masz większe siły (nawracanie przynosi skutki), wiesz, co masz robić. W gruncie rzeczy robota zaczyna być żmudna – uzdrawiaj, miotaj Gromy, łap czerwone dusze, nawracaj i twórz nowe jednostki. Buduj nowe manality... Nawet jeśli pojawią się jacyś nowi wrogowie, nie zmieniaj reguł postępowania. Gdy Sara ukończy badania, misja zostanie zakończona zwycięsko. Pamiętaj, że Bellę trzeba chronić - jeżeli zostanie zabita (a nie jest to niemożliwe w bitewnym zamęcie), to masz przechlapane jak żaba na Mazurach. Sprawdzaj stan jej zdrowia (ustaw ją w pierwszym ugrupowaniu). Jeśli witalność spadnie do połowy, natychmiast bierz się za uzdrawianie.

Misja 2: Orchalis, graniczna placówka, nadzorująca poczynania twierdzy Surtura.

Stratos wysyła cię do Orchalis na pomoc Lordowi Surturowi, którego napadł wrogi czarodzieja, Acheron. Celem misji jest uratowanie Lorda. Otrzymujesz dwa manahoary i jednego vorticka (nowa jednostka Stratosa przeznaczona do walki z dystansu). Nowe zaklęcie to Tarcza Powietrzna (Airshield), które tworzy wokół czarodzieja osłonę odbijającą pociski – czar ten rzucaj przed wdaniem się w bijatykę, co pozwoli ci względnie bezpiecznie odeprzeć atak wroga. Na początek ruszaj przed siebie i skonstruuj manalit.

Po zbudowaniu pierwszego manalitu przejdź do drugiej fontanny mana i zbuduj nad nią drugi. Nie masz żadnych wolnych dusz, więc dopóki nie zabijesz kilku wrogów i nie zagospodarujesz ich duszyczek, możesz się uciekać jedynie do pomocy vorticka. Wskaźnik na minimapie pokazuje ci, gdzie aktualnie przebywa Lord. Ruszaj w tę stronę, aż natkniesz się na zwiadowcę – sylfię. Wskazuje to wyraźnie, że Surtur jest w opałach. Dodaj sylfię do swej grupy (wiesz już, jak to się robi) i idź dalej. Lord został pojmany przez jednego z szamanów Acherona. Jeżeli się nie pospieszysz, zawloką go do ołtarza, bynajmniej nie po to, by poprosić o rękę - chcą go nawrócić! Gdy stracisz Surtura, misja zakończy się niepowodzeniem. Rozkaż swoim zaatakować Acherona i jego wojska, sam zaś, niczym walec, przebij się do Lorda i trzymającego go za łeb Szamana. Tego ostatniego załatw jakimś zaklęciem (Gromem na przykład). Nie zawracaj sobie głowy nawracaniem czerwonych, tylko uwolnij Surtura. Gdy ci się to uda, przyłączy się do ciebie. Dostaniesz wtedy nowe zadanie. Przedtem jednak do twej dyspozycji zostaną oddane jednostki Persefony, do tej pory podlegające Surturowi. Z ich pomocą masz dać nauczkę Acheronowi, bezczeszcząc jego ołtarz. Do desekracji – która często i nie zawsze mylnie bywa utożsamiana z defekacją – musisz wybrać jakiegoś stwora i obłożyć go zaklęciem Desecrate. Jeżeli uda ci się utrzymać przy życiu jednostki Persefony, pod koniec misji dostaniesz od niej nagrodę. Przewidując zaciekły bój uzupełnij swoje szeregi niewoląc i nawracając wszystkie czerwone dusze, jakie znajdziesz. No i Howgh! Na swoich Szamanów możesz rzucić zaklęcie



Speed – wtedy uwijają się nieco szybciej. Mógłbyś też spróbować budowy świątyni (Shrine) w miejscu swego ołtarza; w Świątyni nawracanie trwa krócej.

Pozostała część misji to twarda i nieustępliwa walka z Acheronem. Broń się w pobliżu manalitów; jeżeli masz jakieś zbędne dusze, rzuć na nie czar Guardian, który wiąże stwory z konkretnym manalitem i czyni je przez to odporniejszymi. Nawracaj czerwonych, by zwiększyć liczebność swej armii. Pamiętaj, że trzeba ci przede wszystkim zachować przy życiu Surtura (jest twardy i odporny, ale w końcu nie nieśmiertelny). Miej baczenie na stan jego zdrowia i w razie potrzeby go uzdrawiaj. Acheron przy swoich manalitach ma strażników. Zwróć uwagę, co to za jedni i wysyłaj przeciwko nim te jednostki, które najskuteczniej mogą się im przeciwstawić. Jeżeli np. masz przed sobą oddział wyspecjalizowany w walce wręcz, wysyłaj na nią lataczy (może im co najwyżej pomachać). Rzucaj zaklęcia ofensywne, nawracaj jak najwięcej dusz – nie zaszkodzi mieć przewagę liczebną. Na odbitych fontannach mana ustawiaj swoje manality.

Kiedy już przyprzesz Acherona do jego ołtarza, zajmij się bezczeszczeniem (to lubię!). Rzuć zaklęcie Desecrate na vorticka. Aby całkowicie pokonać czarodzieja (a jest to lekcja, którą powinieneś zapamiętać na przyszłość), trzeba ci sprofanować jego ołtarz, a potem pokonać go w walce. Gdy stłuczesz mu du.. bez desekracji ołtarza, może przelecieć do swojego pobliskiego manalitu lub ołtarza i przybrać nową postać. Pokonawszy Acherona, kończysz misje zwycięsko.

Misja 3: Warownia Surtura - prastara forteca, zawsze gotowa na wrogów Empyrei.

Stratos posyła cię do warowni Lorda Surtura, byś się uporał z czarodziejami Pyro, Sorchą i ambasadorem Butą. Do dyspozycji dostaniesz nową jednostkę - szkwał (Squall [S]), który potrafi miotać pociski odrzucające nieprzyjaciół w górę i w tył, zmniejszając ich szybkość i zdolności do odpierania ataków. Twoje nowe zaklęcie - mróz (Freeze) - może na krótko unieruchomić nieprzyjacielską jednostkę, dzięki czemu jest bardziej podatna na atak.

Zacznij od budowy manalitu nad fontanną, wytwórz kilka jednostek lataczy oraz jeden, dwa szkwały. Pierwszymi formacjami wroga, z jakimi przyjdzie ci mieć honor, będą Firefisty – są oddziałami do walki wręcz, więc, zaatakowane z powietrza, łatwo dają ciała. Połap ich czerwone dusze, szybko je nawróć, a potem wyprodukuj dodatkowe szkwały i latacze. Jeśli zbadasz rejon za swoim ołtarzem, znajdziesz kilku śniegoludów. Jeżeli natomiast kochasz się w czynach podłych i podstępnych, możesz ich pozabijać, wykorzystując ich dusze do utworzenia nowych jednostek. Umocnij swoje pozycje przy manalicie i poczekaj, aż Sorcha przyjdzie do ciebie. Przy swoim ołtarzu dużo łatwiej się bronić – szczególnie jeśli zatrudnisz strażników (Guardians). Za dala od domu łatwo zarobić guza. Przed natarciem na Sorchę i jej ołtarz powinieneś zgromadzić spore siły.

Kiedy zbierzesz silną grupę uderzeniową, ruszaj do boju. Dokładnie przeczesz mapę w poszukiwaniu manalitów i wyprodukuj dodatkowe manahoary, o ile masz na to dodatkowe dusze. Jeśli zobaczysz Sorchę, nie rzucaj się na nią – niech sama przyjdzie do ciebie. Podczas walki pamiętaj o zbieraniu czerwonych dusz. Na jednej z fontann, z dala od swej bazy, możesz nawet ustawić Świątynię; dzięki temu twoi szamani nie muszą daleko biegać z duszami do nawrócenia.

W pewnym momencie misji przybędzie ci na odsiecz Abraxus (jeżeli zdołałeś stłuc wcześniej Sorchę, Stratos ci to wynagrodzi na końcu misji). Co więcej, otrzymasz nowe zadanie – trzeba załatwić odmownie ambasadora Butę. W tym momencie powinieneś mieć już dostatecznie dużo dusz i jednostek, aby natrzeć na manality i ołtarz Sorchy. Postępuj ostrożnie, umiejętnie łącz ataki z prostymi zaklęciami ofensywnymi i nowym czarem Freeze. Zastępuj zwalone manality własnymi... a na koniec zajmij się bezczeszczeniem ołtarza Sorchy, wysyłając tam szkwał. Pokonaj ją i przegnaj precz, dopóki zaklęcie Desekracji pozostaje w mocy.

Dotarcie do ambasadora Buty to dopiero połowa bitwy. Jego ołtarz stoi na osobnej wyspie. Aby się na nią przenieść, musisz znaleźć portal (Wirujące Wrota); znajduje się nieopodal ołtarza Sorchy. Poślij więc swego czarodzieja na drugą stronę (niczego tak nie lubisz, jak wskakiwania w wirującą pustkę). Upewnij się, że twoi wojownicy strzegą magika (zaklęcie Guardian), bo inaczej zostanie sam. Być może będzie trzeba kilku wycieczek tam i z powrotem, ale w końcu zbierzesz wszystkie siły w siedzibie wroga.

Odszukaj najbliższy manalit i zrównaj go z ziemią, a potem ustaw na jego miejscu własny. Buta jest chętny i gotów do walki. Spróbuj obronić swój manalit, dowiąż doń zaklęciem Guardian jakiegoś odpornego stwora. Jeśli ci się to nie uda od razu, skrzętnie zbieraj niebieskie duszyczki i wykorzystuj je ponownie. Osłabiaj Butę i jego jednostki, a swoich prędko uzdrawiaj. Przyprzyj ambasadora do jego ołtarza (nawracaj dusze, zbuduj na jego wyspie świątynię i wywołaj jeszcze więcej swoich oddziałów). Tak jak poprzednio rzuć na szkwał zaklęcie Desecrate, a sam zajmij się Butą. Nie spiesz się i przed ostatecznym atakiem zbierz jak największe siły; najpierw jednak unicestwij wszystkie jednostki Buty, by go pozbawić buty. Potem każ szamanom nawrócić Czerwoną Brać w swej świątyni. Ruszaj na Butę dopiero, gdy będzie sam jak palec w du...

Misja 4: Elmekia, od niedawna dom czarodziejki Shakti.

Stratos wysyła cię do Elmekii, byś bronił boginię Persefonę i ziemie. Zostaniesz przedstawiony Shakti, jej czarodziejce, która ci towarzyszy w wyprawie na Acherona. Stratos powiadomi cię też o dodatkowym celu – by uzyskać dodatkową pomoc, masz sprowadzić 24 dusze do znacznika (Beacon). Mają one pochodzić z twej błękitnej rezerwy, więc przemyśl starannie oddanie duszy bogu w pacht, bo może ci być potrzebna do stworzenia kolejnej jednostki bojowej. Na początku pewną możliwość wyboru ofiaruje ci też Shakti – albo ruszy do ataku na wroga (to battle), albo się usadowi w kluczowym punkcie mapy i będzie tam tkwiła niczym gwóźdź we wrażym tyłku (hold the centre).

Na szczęście dostałeś też kilka nowych zaklęć i jednostek – gniewny gigant (Storm Gigant) jest bardzo dobry w walce wręcz. Rzucenie gromu (Lightning) znacznie zwiększa jego skuteczność. Nie zapomnij przydzielić mu kilku jednostek latających i dalekodystansowych, ponieważ olbrzym jest bezbronny np. wobec ataków z powietrza, które wolno, bo wolno, ale mogą załatwić go na amen. Zaklęcie łańcucha gromów (Chain Lightning) bardzo skutecznie może porazić kilka jednostek za jednym zamachem. Świetnie się sprawdza przeciwko masie słabszych wrogów.

Wyślij Shakti w bój, co da ci czas na oczyszczenie okolicy z co słabszych jednostek i wyzbieranie dusz dla Stratosa. On ci to wynagrodzi – jeśli zdołasz zebrać dlań 24 dusze, ofiaruje ci kilka bardzo skutecznych jednostek latających, z którymi łatwo się przedrzesz przez obronę Acherona. Ale... możesz też użyć tych dusz dla siebie: giganci, jednostki latające, itd.

Zbadaj teren i wszędzie gdzie się da, skonstruuj manality – by zwiększyć dopływ mana. Ponieważ Shakti też się nie leni i zajmuje wolne fontanny, trzeba ci się zwijać. Podążaj za Shakti i pomagaj jej z daleka, wspierając dyskretnie zaklęciami. Nie krępuj się i zarywaj wszystkie czerwone dusze, a potem przekazuj Szamanom. Nawrócone albo wykorzystuj sam, albo przekazuj Stratosowi (po prostu podchodź ze zbędną duszą do znacznika). Pamiętaj o tym, że aby dostać bonus od Stratosa, musisz mu dostarczyć 24 duszyczki.

Podczas tej misji pojawi się Marduk (jak zwykle podczas każdej kampanii). Nawet jeśli nie wiesz o nim niczego konkretnego, nadrobisz to z nawiązką podczas następnych kampanii rozgrywanych w imieniu innych bogów. Popieraj Shakti w jej bojach z Acheronem. Nawracaj dusze i twórz nowe jednostki albo przekazuj je Stratosowi. Acheron jest twardzielem, co się zowie. Szczególnie upierdliwy będzie przy swoich manalitach i ołtarzu. Połącz więc swe ataki z Shakti i razem wypuśćcie mu dwunastnicę przez ucho (bardzo skuteczny jest czar Chain Lightning).

Przyciśnij go do jego ołtarza; jeżeli podczas bitwy gdzieś zniknie, podążaj za jego manahoarami i zniszcz sąsiednie manality. Zastąp je własnymi – mana nigdy za wiele. Mając Shakti po swojej stronie i bonus w postaci latających jednostek ze strony Stratosa (za te 24 duszyczki), pokonaj Acherona i rzuć czar nieczystości (Desecrate) na jego ołtarz. Przegnaj Acherona precz... i przez chwilę pław się w chwale.

Misja 5: Ash, twierdza broniąca Żarowiska (Cindercrag).

Stratos wysyła cię do Cindercrag, byś pokonał czarodziejów Pyro, Butę i Hachimana. Usiłują oni opanować całą okolicę. Jeżeli którykolwiek wzniesie cztery manality, drugi dojdzie do wniosku, że wszystko idzie pomyślnie; zajmie się więc walką z Jamesem. Trzeba temu zapobiec starając się nie dopuścić, by Buta lub Hachiman wznieśli cztery manality. Najważniejszym celem staje się więc obrona okolicy. Dopiero gdy zgromadzisz spore siły, będziesz mógł się zabrać do walki z czarodziejami. Na ekranie pojawi się licznik (w górnym lewym rogu ekranu), pokazujący liczbę manalitów jednego i drugiego czarodzieja. Nieopodal twego ołtarza znajduje się kilka fontann mana. Kluczowa z nich leży na wprost od niego; jest położona w miejscu, które wygląda na przesmyk pobliskiego mostu. Stąd możesz się przedostać w pozostałe części mapy. Dla obu wrogów fontanna ta jest obiektem kluczowym. Obaj będą usiłowali ją zdobyć, ale może się zdarzyć tak, że któryś z nich spróbuje przemknąć i zaatakować cię od tyłu.

Skutecznym obrońcą tej fontanny okaże się serafin (Seraph - jako strażnik), nowa jednostka w prezencie od Stratosa. Jest to latacz średniego poziomu. Otrzymujesz też nowe zaklęcie Wiatr Duszy (Soul Wind), który może zbierać błękitne dusze i jest dość silnym zaklęciem ofensywnym. Szybko zajmij się najbliższymi fontannami mana, wznieś nad nimi manality, a potem gnaj ku tej najważniejszej. Zbuduj tam manalit i zacznij tworzyć jednostki z osiągalnych dusz. Rzuć na nie zaklęcie Guardian, by stworzyć silną pozycję obronną. Do uczynienia tej pozycji niezdobytą potrzebni będą przynajmniej czterej strażnicy.

Nie możesz też ignorować manalitów za swoją pozycją, bliskich twemu ołtarzowi. Buta albo Hachiman mogą się tam przekraść, zniszczyć twój manalit i zbudować na fontannie swój czwarty. Masz dwie możliwości – albo ustawić tu kolejnego – przynajmniej jednego – strażnika, albo stworzyć teleport, by szybko się tu przenieść w razie zagrożenia. Broń się i nawracaj czerwone dusze, dopóki nie stworzysz ugrupowania około 10–12 różnych jednostek. Mając czterech strażników i ponad 10 ruchomych oddziałów, jesteś dostatecznie przygotowany, by zająć się osobiście Butą i Hachimanem.

Jednak nie spiesz się i przede wszystkim przeszukaj okolicę, pozbawiając wroga reszty manalitów. Niszcz je po kolei, zastępuj własnymi i ruszaj na następne. Kiedy dotrzesz do któregokolwiek ołtarza, rzuć zaklęcie Desecrate na serafina, a potem poszukaj czarodzieja, by go przepędzić z mapy. To samo zrób z drugim. Klucz do powodzenia misji leży w starannej obronie przeciwko początkowym atakom, a potem w cierpliwym gromadzeniu sił. Nie zaczynaj działań zaczepnych, dopóki nie zgromadzisz dostatecznie silnej grupy uderzeniowej. Pamiętaj też o obronie własnych pozycji. Oczywiście cały czas monitoruj stan zdrowia własnych jednostek i w miarę potrzeby je uzdrawiaj.

Przegonienie Buty i Hachimana kończy misję. Pod koniec dostaniesz od Jamesa nagrodę za to, żeś mu oszczędził trudów walki z natrętnymi czarodziejami.

Misja 6: Arborea, brama do Ilylliac i starożytna siedziba Entów.

Stratos wysyła cię do Arborei, gdzie stosunki między bogami zmieniają się z godziny na godzinę. Początkowo zamiary Stratosa były chyba szlachetne (czarodziejka Persefony pomagała ci w poprzedniej misji), teraz jednak bóg zmienił nastawienie. Sara Bella zablokuje Persefonie wzgląd na Arboreę, a Stratos pomoże ci pokonać Shakti.

W tej misji nie masz własnego ołtarza, co różni ją od poprzednich. Jeśli choć raz zostaniesz pokonany, poniesiesz klęskę. Musisz się więc lepiej bronić niż poprzednio i często używać czaru uzdrawiania. Dysponujesz nową, bardzo dobrą jednostką bojową (Flurry - dalekosiężna artyleria, szczególnie skuteczna przeciwko nieprzyjacielskim ołtarzom i manalitom) oraz nowym zaklęciem Frozen Ground (rzuca bloki lodu pod nogi nacierających jednostek, za jednym zamachem unieruchamiając kilka z nich).

Jednym z bardziej męczących aspektów misji jest żądanie ochrony Sary Belli. Podczas całej misji musisz dodawać strażników do manalitu, przy którym się ustawiła. Im większa liczba strażników, tym lepiej, ale pamiętaj, że musisz mieć i ruchome jednostki, aby ruszyć na Shakti. Ta zaś może się pojawić dość wcześnie - baba jest dość podejrzliwa i nie podobają jej się twoje działania. Na razie bądź miły i nie zaczynaj od pyskówek. Pozwoli ci to na zgromadzenie sił na początku misji – na pokazanie stalowej pięści będzie jeszcze czas. Aby zwiększyć liczbę swoich dusz, zbadaj okolice wiatraka, gdzie rezydują wieśniacy. Pozabijaj ich (nie musisz się wysilać, wystarczą zaklęcia niskich poziomów) i zajmij się duszami – gdy wszystkie będą niebieskie, gotuj się do obrony. Shakti nie spodoba się rzeź kmiotków – zacznie się rozróba, jakby guano wpadło w wentylator. Po kmiotkobójstwie wróć do Sary Belli i zorganizuj obronę. Nie zaczynaj bitew, dopóki nie zapewnisz jej bezpieczeństwa. Powinieneś też zebrać spore siły i to różnorakie - jednostki latające, przeznaczone do walki wręcz i rażące wroga z dystansu. Enty są dość twarde, ale zabicie każdego z nich uwalnia sporą liczę dusz.

Kiedy ruszysz na manality Shakti, spodziewaj się kontruderzenia na Sarę Bellę. Rzuć tylko zaklęcia na strażników Shakti i natychmiast się cofnij, żeby bronić sojuszniczki. Skuteczna obrona Sary jest niemal tak samo trudna, jak zniszczenie Shakti.

Do niszczenia strażników Shakti używaj FG i jednostki Flurry. Nawracając dusze jej pobitych poddanych, powołuj swoje jednostki. W pewnej chwili na pomoc Persefonie przyjdzie Smok. Rzuć przeciwko bestii wszystkie swoje jednostki. Osłabiaj go też zaklęciami. Po zgładzeniu smoka pojawi się piątka dusz - nawróć je szybko i wezwij kolejne zastępy. Po zniszczeniu każdego manalitu, buduj na odsłoniętej fontannie własny. Misję kończy zbezczeszczenie ołtarza Shakti i przepędzenie jej z mapy.

Misja 7: Idylliac, stolica Elysium i ostatnia twierdza Persefony.

Stratos objawił swe prawdziwe oblicze (pogoda zmienną jest) i wysyła cię przeciwko Persefonie. Jej obrońcą jest Yogo (Stratos pozbył się Shakti). Mapa nie różni się od pozostałych – tyle że masz przeciwko sobie jednego czarodzieja i żadnych sprzymierzeńców. Do twej dyspozycji Stratos oddaje ci nową jednostkę. To Yeti. Powolny, ale dość krzepki, może na krótko zamrażać nieprzyjaciół samym dotykiem. Dostajesz też nowy czar – Płot Elektryczny, zadający spore straty wszystkim jednostkom usiłującym go przekroczyć. Jest to rzecz bardzo użyteczna, jeśli chcesz obronić jakiś placyk czy odrębne miejsce.

Zacznij tradycyjnie, od zbliżenia się do fontanny mana i wzniesienia nad nią manalitu. Yogo nie spieszy się z atakami, ale niewątpliwie lepiej pozostać w defensywie i podkradać mu dusze. Do obrony swego manalitu zostaw jakąś jednostkę dalekodystansową albo artyleryjską i zwiąż ją czarem Guardian; natomiast Yetich trzymaj przy sobie. Znajdź wyspę, położoną niedaleko twej pozycji startowej. Teleportuj się na nią, rzucając czar na tamtejszy manalit. Na fontannie zbuduj świątynię i korzystając z ofensywnych zaklęć, wymorduj kmiotków. Przeprowadź prace misyjne (nawracając dusze pobitych kmiotków) i wróć na stały ląd.

Dodatkowe dusze wykorzystaj do stworzenia kolejnego strażnika manalitu. Gdy pojawi się Yogo, wesprzyj działania swoich strażników zaklęciem Fence. Yogo jest szybki niczym łowca pcheł i bardzo sprawnie odzyskuje swe czerwone dusze. Wskaż Yogo swojemu Yeti (a nawet strażnikom) jako cel priorytetowy, by go choć na chwilę przepędzić z okolicy. Wtedy będziesz mógł łatwo odzyskiwać Czerwoną Brać. Zagarnąwszy kilka dusz, zabierz się za tworzenie Yetich, jednostek dalekosiężnych i latających, które będą wspierały ich działania. Nie oddalaj się od swego ołtarza - niech Yogo sam przyłazi do ciebie... i niech przy tym traci coraz więcej dusz.

Nareszcie możesz spróbować przeczesania mapy... Na każdym zdobytym źródle mana ustawiaj swój manalit. Radzimy też, byś rozważył możliwość ustawienia gdzieś swojej Świątyni; Szamani nie będą musieli daleko biegać z duszami do nawracania. Okoliczne wioski są pełne wieśniaków bestialsko lojalnych wobec Persefony. Cóż... potrzebne ci nowe dusze, prawda? Wiesz już, co masz robić. „Biada maluczkim, którzy trafią między ostrza potężnych szermierzy". Hamlet.

Ołtarz Yogo jest nieźle broniony i otoczony trzema manalitami. Zaatakuj z lewej albo prawej strony – wtedy będziesz musiał się uporać tylko z dwoma. Osłabiaj strażników Yogo zaklęciami Fence i innymi, a potem poślij swoich nieustraszonych wojowników, by zwalili manalit. Zamień go na swój, zanim pojawi się Yogo. Za jego ołtarzem jest jeszcze jeden manalit. Strzegący go strażnicy wyglądają na cienkich Bolków, ale w rzeczy samej potrafią się szybko rozprawić z twoimi Szamanami, których poślesz do Desekracji ołtarza.

Zniszcz tych strażników dobrze wymierzonymi zaklęciami i agresywnymi atakami. Dokonawszy tego, poślij Yeti, by zbezcześcił ołtarz Yogo. Znajdź czarodzieja i otoczywszy go swoimi jednostkami, pokonaj Persefonę i jej obrońcę – wszystko podczas trwania czaru Desecrate.

Misja 8: Agothera, stolica Glebe, ostatni bastion Jamesa.

Pozbywszy się Persefony, Stratos zamierza coś zrobić z Jamesem. Zostajesz wysłany do Argothery, stolicy Glebe, aby załatwić Jamesa i jego dwu czarodziejów, Grakkusa i Charlotte. Na początku misji Jimmi ujawnia swoją moc deformacji ziemi. Jej ofiarą padają niemal wszystkie twoje jednostki. Jest to jedna z najtrudniejszych misji w grze – a z całą pewnością najtrudniejsza dla czarodzieja w służbie Stratosa.

Pokonanie Grakkusa i Charlotty (potrafią się skutecznie bronić i atakować), zajmie ci sporu czasu, i będzie kosztowało kupę nerwów. Masz dwa nowe zaklęcia. Jednym z nich jest mordercza chmura (Cloudkill) tworzy niewielką burzę z piorunami nad nieprzyjacielskimi wojskami). Uważaj jednak, bo błyskawice nie wybierają i trafiają z równą ochotą we wrogów, jak i swoich. Cloudkill doskonale się spisuje przeciwko strażnikom, strzegącym manalitów. Drugi nowy czar to tornado - trąba powietrzna, wyrzucająca nieprzyjaciół w powietrze.

Zacznij misję, konstruując manalit przy pobliskiej fontannie mana. Możesz ustawić przy nim strażników, ale jeszcze nie teraz. Charlotte i Grakkus nie zaatakują cię od razu, ale pewnie zechcesz mieć jakiś bezpieczny rejon, w którym w razie potrzeby można pozbierać się do kupy. Strażnicy doskonale się spisują w obronie. Doskonałe w tej roli są jednostki artyleryjskie lub mogące razić na odległość. Tymczasem stwórz z tych oddziałów grupę szybkiego reagowania. Twoim najpilniejszym zadaniem jest przeszukanie pobliskich dolin, gdzie czekają w zasadzce jednostki Jamesa. Ponieważ Charlotte i Grakkus nadal tkwią w swoich bazach, łatwo możesz nawracać dusze pobitych wrogów.

Jedną zasadzkę zorganizowano nieopodal fontanny mana; powinieneś tu skonstruować manalit. Pokonaj otaczające cię jednostki nieprzyjaciela. Wykorzystaj zaklęcia oprócz Cloudkill (wrogowie są zbyt rozproszeni, więc niewiele by ich to wzruszyło). Szybko zajmij się nawracaniem czerwonej braci. Potem wróć na miejsce startu i zbadaj dolinę na prawo. Pojawią się tu dwie wrogie jednostki. Załatw obie i nawróciwszy ich dusze, utwórz z nich swoich akolitów. Powróć szybko do swego ołtarza, bo niedługo nastąpi atak Grakkusa lub Charlotty.

Atak nie będzie łatwy do odparcia, nawet ze strażnikami i jednostkami, uzbrojonymi w kły i pazury. Dysponujesz zaklęciem Tornado, które malowniczo rozrzuca nieprzyjaciół po okolicy i daje ci nieco czasu na przegrupowanie lub zaplanowanie następnych uderzeń. Broń swego ołtarza, oddalając się odeń jedynie po to, by – w razie konieczności – zastępować manality w dalszych dolinach. Nawracaj zaciekle czerwone dusze... nie lubimy czerwieni, chyba że przekształca się w błękit.

Najcięższa bitwa cię czeka, gdy opuścisz swoją pozycję startową i ruszysz ku nieprzyjacielskim ołtarzom. Natkniesz się na posąg Ashura. Jeśli podejdziesz zbyt daleko ku widocznym w oddali strażnikom i manalitom, wszędzie wokół pojawią się nieprzyjacielskie jednostki. „To pułapka!" zawyje twój czarodziej. Pewnie, a cóżby innego. Zwab przeciwnika ku swoim pozycjom obronnym i rzuć na nich zaklęcie Cloudkill (albo jakieś inne, byle skuteczne). Zaraz potem zabierz się do nawracania... Następnie utrzymaj posterunek, dopóki nie zdobędziesz dodatkowych dusz.

Do momentu zdobycia 24 jednostek, radź sobie jak możesz – dopiero wtedy możesz się zapuścić na terytorium Jamesa. Wykańczaj strażników, używając czaru Cloudkill, a potem zniszcz manalit. Wokół posągu zebrało się kilkunastu „niekombatantów". Jeżeli czujesz się szczególnie „krwiożerczo", możesz ich pozabijać, zebrać ich dusze i po nawróceniu uczynić swoimi sługami. Zbuduj manalithy na odsłoniętych fontannach (albo i Świątynię), a potem ruszaj na ołtarz Charlotty lub Grakkusa.

Po zniszczeniu strażników ołtarza i pobliskich manalitów, stwórz jakiegoś stwora i każ mu zbezcześcić ołtarz. Zatłucz potem czarodzieja... i w podobny sposób rozpraw się z jego (jej) pomagierem. W ten sposób zakończysz misję spektakularnym zwycięstwem.

Misja 9: Dys, stolica Stygii, miejsce śmierci.

Ostateczna bitwa Stratosa toczyć się będzie przeciwko Charnelowi, który jego zdradę nazywa „nieuniknioną". Misja może mieć rozmaity przebieg w zależności od wybranej przez ciebie trasy. Możesz na początku np. otrzymać wsparcie od Ambasadora Buty (poplecznika Pyro) – ale nie oczekuj, że będzie ci pomagał długo i z uporem. Jeśli cały czas byłeś zwolennikiem Stratosa, masz przeciwko sobie dwójkę czarodziejów i to nie byle jakich twardzieli - Acherona i Seerix. Twój ołtarz leży dość wysoko i nieco za fontanną mana; pozycja ta jest nieco łatwiejsza do obrony niż inne, choć należy się spodziewać, że i Acheron, i Seerix nie będą się wzdragali przed użyciem najcięższych zaklęć Charnela, w tym niszczącego Czaru Śmierci (Death Spell).

Na pomoc przybywa ci najsilniejsza jednostka Stratosa, Silverback. Jednego dostajesz ot tak, drugiego możesz stworzyć w razie potrzeby. Są potężne, trzeba je jednak wspierać z ziemi. Po utworzeniu jednostek, zacznij od swojej pozycji początkowej - zbadaj szlak z lewej. Jest

tam fontanna, wznieś nad nią manalit, aby zwiększyć swoje zasoby mana. Zbadaj rejon dzielący start od reszty mapy. Można tu znaleźć nieprzyjacielski manalit i kilku strażników Charnela. Wykorzystaj wysoce skuteczne zaklęcia (Cloudkill albo Wulkan [Pyro]) do unicestwienia wrogów, a potem zastąp manalit swoim. Zastanów się, czy nie warto byłoby zostawić tu strażników. Acheron i Seerix nie są w końcu daleko. Szybko nawróć czerwone bractwo i wezwij dodatkowe jednostki lądowe i dalekosiężne, by wsparły działania Silverbacków. Kiedy zobaczysz nacierających Acherona i Seerix, użyj wszelkich dostępnych ci zaklęć, żeby spowolnić tempo ich natarcia.

Zaklęcie Śmierci, w jakie uzbroił swoich zwolenników Charnel, jest szczególnie wredne. Wzywa ono ponurego Kosiarza, który jednym machnięciem kosy może zabić dowolną jednostkę. Ale i na niego znajdzie się sposób – żniwiarz macha bez wyboru i tnie wszystkich równo z trawą, możesz go więc zwabić ku nieprzyjacielskim jednostkom; niestety jakieś straty poniešć musisz. Możesz też rzucić się do ucieczki (swoim jednostkom pomóż zaklęciem Speed). Jeżeli stracisz kilka z nich, zbierz szybko dusze i zastąp je nowymi szeregami, kiedy Kosiarz pójdzie się bawić gdzie indziej.

Nacieranie na terytorium Charnela bez solidnie przygotowanej i licznej armii nie będzie mądre. Zbieraj skrzętnie wszystkie czerwone duszyczki i twórz – po ich nawróceniu - nowe jednostki. Prawie w każdej walce przeciwnik będzie dysponował liczniejszą armią, co musisz kompensować umiejętnym używaniem zaklęć ofensywnych.

Nacieraj powoli i wszędzie, gdzie się da, zastępuj manality wroga własnymi, by zwiększyć swe zasoby mana. Pośrodku wioski znajdziesz kilku zombich, których możesz zniszczyć i pozbierać ich dusze. Misję kończy zdobycie i desekralizacja każdego z ołtarzy wroga oraz pozbycie się przypisanych do nich czarodziejów – co wymaga ogromnej cierpliwości i mnóstwa żmudnej roboty. Po zniszczeniu obu czarodziejów surmy ogłaszają twoje zwycięstwo.

Misje Jamesa

Jako bóg ziemi, James ceni sobie stwory może niezbyt szybkie, ale silne i odporne. Jego zaklęcia – osobliwie te trudniejsze i skuteczniejsze – są głównie ofensywne. Podczas jednej z pierwszych misji dostaniesz szczególnego sprzymierzeńca – smoka Sirocco. Wybranie Jamesa jako patrona jest całkiem niezłe, szczególnie dla początkujących graczy.

Misja 1: Quorog.

Podczas tej misji będziesz miał okazje poznać zaklęcie kamienia (Rock). Gdy je rzucisz, twój czarodziej utka czar, wyrwie z ziemi kamienie i ciśnie je na nieprzyjaciela. To zaklęcie należy do tych, które same się naprowadzają na cel – nie musisz starannie mierzyć. W rzeczy samej, tkając zaklęcie twój magik może się nawet odwrócić w inną stronę. Kamienie wzlatują nad jego głowę i kierują się na cel, wybuchając po zetknięciu z czymkolwiek. Uwaga! Tym „czymkolwiek" mogą być i twoje jednostki, jeśli się znajdą na przecięciu linii prostej czarodziej-cel. Innymi słowy, rzucając to zaklęcie postaraj się, by na drodze nie pętały się twoje jednostki.

Na początku zbuduj manalit na pobliskiej fontannie i użyj dwu dusz do wezwania manahoarów. Wyznacz ich do swojej asysty i każ im podążać w formacji falangi (Phalanx) tak, aby cały czas byli za tobą. Na lewo (na równinach w dole) można dostrzec kolejną fontannę mana z bliską świątynią Jamesa. Podejdź do tej fontanny i zbuduj manalit.

Skręciwszy, w prawo natkniesz się na niewielką wioskę. To Quorog, twój kolejny cel. Dwaj kmiotkowie powiedzą ci o smokach nękających ich ziemie. Na potwierdzenie tej opowieści pojawi się smocze pisklę.

Dobrze będzie, jak się zajmiesz odszukaniem ocalałych kmiotków. Udaj się więc na północ od Quorog i podejdź do kryjących się tam ludzi. Podczas tego zobaczysz animację, która ujawni ci niezbyt odległe smocze jaskinie. W każdej są po dwa smocze pisklaki. Zaatakują Cię, jeśli się do nich zbliżysz. Jeżeli uda ci się zniszczyć pieczary nie zabijając większości smocząt, Persefona przyzna ci pod koniec poziomu nagrodę za pokojowe nastawienie. Pięć gargulców posiada dość mana, aby zwalić jaskinię bez konieczności regeneracji sił (pamiętaj o tym, że oddziały przeznaczone do walki na odległość potrzebują mana do strzałów). Gargulce są odporne na działania małych smocząt, więc wyślij je do jaskini. Przeciwko smokowi – który może się pojawić od północy – użyj Ziemiołaków (Earthfling).

Misja 2: Solis... miejsce pochówku starego smoka.

Kamienna skóra (SS - Skin of Stone) jest zaklęciem niezbyt wysokiego poziomu, ale bardzo korzystnym. Możesz je rzucać tylko na siebie – nie musisz celować, więc przydziel mu skrót klawiaturowy. Kosztuje stosunkowo niewiele – dobrze więc rzucić SS na początku każdej większej harataniny, bo nieźle cię chroni i zostaje ci sporo mana na inne czary.

Na południowy wschód od twego ołtarza, za grzbietem, jest zrujnowana wioska. Idź tam by pokonać barbarzyńców, którzy ją zniszczyli; zaanektuj wszystkie znalezione dusze. Na północy jest manalit z kilkoma strzegącymi go oddziałami. Zebranymi duszami pokonasz tamtych i zajmiesz manalit.

Na północnym wschodzie (od twego ołtarza) jest wąski przesmyk, łączący twój półwysep z głównym lądem. Zaraz za nim są trzy manality. Kiedy zaatakujesz pierwszy, natkniesz się na Ragmana. Kiedy zajmiesz fontannę mana, przywiąż do niej (Guardian) jednostkę lub dwie - pomoże ci to w odpieraniu kolejnych ataków Ragmana.

Poszperawszy trochę po okolicy znajdziesz smoka (a właściwie smoczycę) Sirocco. Możesz zakończyć poziom zabijając ją; skuteczne jest zwabienie jej do manalitu, strzeżonego przez jednostki dalekosiężne. Lepsze jest jednak zbezczeszczenie ołtarza Ragmana (zaklęcie Desecrate, choć osobiście znam prostsze sposoby, np. defekacja), bo wtedy Sirocco przyłączy się do ciebie jako nagroda Persefony. Dopóki będziesz miał u Persefony wysokie notowania, Sirocco na resztę kampanii zostanie twoją sojuszniczką. Jej „tchnienie życia" ożywia twoje zabite stwory, co oszczędzi ci sporo mana.

Misja 3: Telluria, odosobniona leśna kraina na pograniczu Elysium.

Niekiedy będzie się tak, że któraś z twoich jednostek oddali się za bardzo i zostanie zarżnięta przez wroga. Pakowanie się w środek takiej walki nie jest bezpieczne, bo potem musisz długo lecieć ku jednemu z własnych źródeł mana, aby się zregenerować. Najlepiej więc wykorzystać nowe zaklęcie Kreta Dusz (Soul Mole - SM), żeby odzyskać błękitne dusze z terytorium wroga. Kreta nie można zabić, ale szybki czarodziej jest w stanie porwać duszę niesioną przez Kreta.

Wejdź na północno-wschodnie wzgórze i rozejrzyj się dookoła. Na dnie doliny czeka na ciebie Jadugarr. Podejdź do niego, a poprosi cię, byś mu pomógł w pokonaniu wrogiej czarodziejki Seerix.

Na wschodzie znajdziesz bezpańską fontannę mana. Przejdź tam i zbuduj świątynię (shrine), co pozwoli twoim szamanom szybciej nawracać dusze. Potem ruszaj na północ i w górę doliny. Zajmij manalit, który tam znajdziesz. Z pobliskiego wzgórza możesz zobaczyć ołtarz Seerix. Ma ona w okolicy kilka manalitów - jeśli pierwej nimi zawładniesz, najłatwiej się jej pozbędziesz. Przydaje się do tego nowa jednostka – Bykamień (Taurock). Sprawnie i szybko niszczy wszystkie manality; przy każdym z nich zostaw dwa oddziały związane zaklęciem straży (Guardian). Jeżeli Seerix zaatakuje twój ołtarz, przenieś się do niego przez teleport i daj jej do wiwatu!

Misja 4: Karn, graniczna forteca mieszkańców Glebe.

Masz pokonać Ragmana. James obdarza cię nowym czarem Erupcji (Erupt – nie pomylić z Rupturą!). Jest to zaklęcie, po którym większość wrogich jednostek traci orientację. Jeżeli np. masz zaatakować strzeżony manalit, przed wdaniem się w bijatykę rzuć zaklęcie Erupt - nieprzyjaciele zaczną walkę, leżąc pokotem na grzbietach.

Zaraz po zajęciu drugiej widocznej przed tobą fontanny, zobaczysz twego arcywroga, Marduka. Nieco później w okolicy pojawi się czarodziejka Sorcha.

Mając dwu przeciwników jednocześnie, niełatwo ci się będzie sprawić z misją. Ale nie pękaj. Na wypadek, gdyby któryś z dwu wrogów zechciał cię zajść od tyłu (świnia!), zostawiaj przy swoich manalitach jedną, dwie jednostki związane czarem Guardian.

Idąc, ku południowi zobaczysz na dnie doliny grzybowaty, lekko pulsujący obiekt. To Purchawa Zarazy (Plague Wort); od tych rozsiewających choroby roślinopodobnych tworów trzeba trzymać się z daleka. Kiedy zbliżysz się do pierwszego, wszystko ci objaśni Zyzyx.

Ragman nie ma ołtarza, więc kiedy go pobijesz, będzie po robocie. Gdy cię zaatakuje, skup się wyłącznie na nim. Dusze jego stworów zdobędziesz zupełnie łatwo. Gorzej jest z Sorchą. Jej ołtarz jest w głębi mapy. Jeżeli będą trudności (a będą) odszukaj manality Charnela i zajmij je dla siebie. Wzmocni cię to i osłabi wiedźmę.

Zniszcz wszystkie Purchawy (są cztery, włącznie z tą, która tkwi niemal na samej krawędzi mapy) i Zyzyx poinformuje cię o zakończeniu zadania. Jeżeli wykończysz purchawy, James ofiaruje ci premię.

Misja 5: Żarowisko (Cindercrag), siedziba centrum naukowo-badawczego Pyro.

Dostajesz od Jamesa nowe zaklęcie Nimbu Ziemi (Halo of Earth). Jest użyteczne, gdy jesteś blisko wrogich jednostek. Jeśli je rzucisz, nad twoim łbem tworzy się wir niewielkich kamieni i każdy trafi nieprzyjaciela znajdującego się w pobliżu. Możesz je rzucić w pewnej odległości od pola bitwy, a potem podejść bliżej – kamyczki same sobie znajdą cele. Zadbaj o to, by w pobliżu nie było twoich jednostek, bo pociski walą na oślep w pierwszy lepszy, uzbrojony cel.

Zbuduj manalit na pobliskiej fontannie i przygotuj się do jego obrony. Zwiąż zaklęciem (Guardian) trzy lub cztery stwory i wezwij inne, by wykorzystać wszystkie dostępne dusze. Niech Ambasador Buta atakuje twoją pozycję, ty zaś skrzętnie zbieraj i nawracaj wszystkie dusze, wysłane przeciwko tobie.

Zgromadź silną grupę uderzeniową (zostawiając na miejscu kilku strażników) i przeszukaj okolicę, starając się zająć wszystkie niestrzeżone (lub słabiej chronione) fontanny mana. Przy każdej zostawiaj przynajmniej jednego strażnika. Kiedy Bucie zostanie już tylko manalit przy jego ołtarzu, uderzaj na ambasadora. Po upadku jego ostatniego manalitu, zajmij się bezczeszczeniem (Desecrate) ołtarza (wypisując na nim antypańswowe hasła, czy jak?).

Po upadku Buty Pyro ofiaruje ci miejsce u swego boku. Jeśli przyjmiesz jego propozycję, obróci się przeciwko tobie James i wszystkie atrybuty premiowe przepadną bezpowrotnie. Odrzucisz propozycję Pyro, to ten znów zagrozi ci swoim najnowszym wynalazkiem (PD - Pyrodraulic Dynamo). Musisz pokonać strażników PD i zniszczyć tę machinę. Nie zwlekaj, bo Pyro zrealizuje swoją groźbę – masz na to tylko pięć minut. Dobrze więc będzie, jeżeli przed ostatecznym unicestwieniem Buty zbudujesz sobie silną armię i umieścisz ją nie opodal PD, aby w razie potrzeby szybko je zaatakować.

Misja 6: Helios, stolica Pyroborei i poligon Pyro.

James daje ci nowe zaklęcie Muru Kolców (Wall of Spi-

kes). Gdy nie jesteś gotów na spotkanie nieprzyjaciela albo jeśli wrogów kupa (a w takim przypadku, jak wiadomo i Herkules du...), nadejście przeciwników znacznie spowolni WS. Wiedz, że jest ono zależne od kierunku, w którym patrzysz - ściana wyrasta prostopadle. Możesz odgrodzić nim kawał terenu lub niebezpiecznego stwora. Nieopodal twojego ołtarza są cztery źródła mana, które trzeba zająć, zanim zechcesz rozprawić się z Sorchą. Piąty zdrój jest obudowany wrogim manalitem i znajduje się w zasięgu trzech Multiprażów (MP). Wyślij do jego zniszczenia kilku twardzieli i cały czas ich uzdrawiaj, sam zaś trzymaj się z tyłu. Jak tylko manalit zostanie zwalony, wycofaj swoje jednostki. Potem użyj zaklęcia SS i kopnij się szybko, by zbudować nad źródłem swój manalit. Kiedy będziesz z nim gotów, wycofaj się spod ognia MP i przygotuj do natarcia na upierdliwe stanowiska ogniowe.

MP nie mogą walić w cele, które dobiorą się im do podstaw, ale są tak ustawione, że osłaniają się wzajemnie. Najdalszy MP nie może jednak osłaniać najbliższego, zacznij więc atak od najbliższego albo od najbliższego i jego sąsiada. Wyślij do walki kilka najtwardszych swoich jednostek i rzuć na nie zaklęcie szybkości (Speed), a potem żwawo je uzdrawiaj. Pamiętaj, że MP mogą Ci, jeśli znajdziesz się w zasięgu ostrzału. W tym dość szczególnym momencie do sprawy może się wtrącić ambasador Buta - wykorzystaj więc zaklęcie SS i szybkości, aby błyskawicznie pozbierać dusze, o ile twoi wojownicy kiepsko się spiszą.

Załatwiwszy MP, zajmij wszystkie okoliczne źródła mana, z wyjątkiem dwóch sąsiadujących z ołtarzem Buty. Niech cię atakuje, aż się zaopiekujesz (nawracanie, nawracanie!) jego wszystkimi duszyczkami. Zauważ, że nieopodal jednego z ostatnich manalitów leży niewielki głaz, który da ci osłonę - możesz stamtąd bezpiecznie osłabiać zaklęciami ostatnich strażników. Załatwiwszy ten manalit, zajmij źródło, aby potem dość łatwo rozprawić się z kolejnym. Potem tylko wy... aj się... eee... zbezcześć ołtarz Buty i zakończ misję.

Misja 7: Skrzyżowanie Abaddony.

Dostajesz nowe, groźne i dalekosiężne zaklęcie - bombardowanie (Bombardment). Obrzuca ono twoich wrogów potężnymi głazami, co w zasadzie kończy sprawę. Trochę to trwa, zanim głaz doleci, ale jak przyłoży... olaboga, rany julek! Bęc!!! Możesz nim obrzucać z daleka nieprzyjacielskie, silnie bronione manality. Seerix zaatakuje prawie natychmiast, gdy zbudujesz manalit na fontannie niedaleko twego początkowego stanowiska. Jeszcze jedyno źródło mana jest po przeciwnej stronie - tam, skąd przylazła Seerix. Broń rejonu swego ołtarza i wyznacz wolne stwory do strzeżenia manalitu (czar Guardian). Kiedy będziesz miał chwilę wytchnienia, pognaj doliną za tobą na północ i zajmij manalit Seerix.

Zauważ, że jeżeli przerzedzisz siły Seerix, znajdziesz manalit wciśnięty w dolinę na południe od twego ołtarza, w miejscu, gdzie będziesz mógł wydobyć kilka zapasowych dusz z zombich (brrr!).

Mithrasa znajdziesz łatwo, gdy ruszysz na północ. Unosi się nad nim smuga światłości z nieba (bardzo widowiskowe). Kiedy staniesz na wzgórzu, górującym nad jego siedzibą, zobaczysz go w dole po lewej - z prawej ujrzysz manality Seerix i jej ołtarz. Możesz skończyć misję, unicestwiając Seerix albo zbliżyć się do Mithrasa i poprowadzić go do swego ołtarza.

Jeśli zechcesz unicestwić Seerix, uderz z pozycji Mithrasa. Najsłabiej strzeżony z jej budowli jest manalit w dolinie niżej. Gdy go przejmiesz, zbuduj świątynię, tak byś mógł zbierać żniwo z podległych jej dusz (jeżeli tego nie zrobisz, twoi szamani [Sac-Doctors] będą niekiedy mijali jej ołtarz po drodze i wtedy zginą). Wykorzystaj swoje najbardziej mordercze zaklęcia (Bombardy), by załatwić strażników jej ołtarza.

Jeżeli jednak zechcesz poprowadzić Mithrasa do swego ołtarza, wiedz, że gdy tylko uwolnisz go z więzów, zaatakują cię dwie fale jednostek latających. Do odparcia tych natrętów spędź wszystkie swobodne dusze i jednostki walące na odległość. Podprowadź Mithrasa do ołtarza (w razie czego możesz nań rzucić zaklęcie szybkości - podziała i na niego).

W końcu możliwe też jest jednoczesne załatwienie Seerix i uwolnienie Mithrasa. Ważne jest, żeby przy tym wszystkim Mithras nie zginął. Będzie trochę kwękał, ale w końcu nie jest to karalne. Niestety, nagrody za unicestwienie Seerix też nie dostaniesz.

Misja 8: Dys, stolica Stygli, miejsce śmierci.

Nowe - i co tu dużo gadać - piekielnie zabawne zaklęcie Byczej Interwencji (Bovine intervention). Starożytni potrafili (co prawda ze sporym wydatkiem mana) unieść krowę w powietrze, gdzie przez chwilę zawisa w powietrzu, a potem nurkuje na wskazany cel, który tego nie przeżyje. Stosuj to zaklęcie tylko na najpotężniejsze wrogie stwory - zyskasz sporo dusz.

Drugie z zaklęć - Wiertło (Bore) - jest niezwykle skuteczne, choć może nie ma tak natychmiastowego skutku. Wiertło tworzy w ziemi ogromną dziurę, w którą natychmiast wpadają na amen wszystkie stwory poruszające się po powierzchni ziemi (razem ze swoimi duszami). Wprawdzie nie zarobisz na niebieskich duszyczkach, ale możesz przechylić szalę na swoją korzyść - co prawda musisz uważać, bo i twoje stwory też mogą wziąć diabli.

Po rozpoczęciu zabawy zobaczysz, jak czarodziejka Abraxus goni gargulca nieopodal twego ołtarza. Ha! Zabierz błękitną duszę i zbuduj manalit. Ustaw stwory do obrony (Guardian), a potem ruszaj przez wzgórza na wschodzie. W tej okolicy leżą trzy bezpańskie źródła mana. Użyj zaklęcia Speed, by uwinąć się szybciej i buduj manality, dopóki nie zostanie zaatakowany twój ołtarz. Teleportuj się do swej siedziby i zajmij się obroną.

Trzeba się nieźle postarać, by nawrócić nieprzyjacielskie dusze - zaczynasz zaledwie z kilkoma. Wniosek z tego taki, że niemądre jest używacie zaklęcia Wiertła (Bore), bo dusze przepadają bezpowrotnie. Kręć się przy manalicie obok ołtarza i odpierając uderzenia czekaj, aż twoja armia stanie się liczniejsza niż zespół nieprzyjacielski.

Ołtarz Abraxus jest bliżej niż ołtarz Acherona, więc najpierw obrzuć go kałem (Desecrate). Potem uwolnij okolicę od manalitów Acherona i zbezcześć jego ołtarz. Kiedy pokonasz obu wrogów, misja zostanie zakończy się sukcesem.

Misja 9: Agothera, stolica Glebe, dawny bastion sił Jamesa.

Podczas tej misji będzie ci asystował przyjaźnie nastawiony czarodziej Grakkus. Możesz go poprosić, by został przy twoich ołtarzach (jego własny jest niedaleko). Możecie też obaj ruszyć na nieprzyjaciół; wtedy jednak twoje ołtarze mogą zostać zaatakowane i będziesz musiał przerywać misję, żeby się do nich teleportować (na szczęście, nie jest to trudne). Co więcej, wrogie dusze pojmane przy ołtarzu łatwo nawrócić.

Lepiej więc wysłać Grakkusa do ataku - to znów jednak wiąże się z ryzykiem, że zostanie zabity, a wtedy jego duszyczki może nawrócić wróg. Możesz mu pomóc, natychmiast ruszając w górę doliny i na otwartą przestrzeń, gdzie są dwie fontanny do zagospodarowania. Kiedy zbliżysz się do którejkolwiek z nich, pojawi się nowy rywal, Jadugarr, który sprzymierzy się z Charlottą.

Jadugarr nie ma ołtarza, więc jeśli go zabijesz, uwolnisz się od niego raz na zawsze (przynajmniej w tej misji). Kiedy zbudujesz manalit na dnie doliny, stanie się on celem trzech wrogich czarodziejów. Umocnij się tam i wykorzystaj swoje najpotężniejsze czary, żeby nadwerężyć siły nieprzyjaciół, bo będą cię próbowali wysadzić z siodła. Do manalitu przywiąż zaklęciem Guardian wszystkie wolne jednostki - zwłaszcza Rinoka, którego dostajesz jako nową zabawkę. Rinoki świetnie się spisują jako strażnicy. Kolejny manalit leży w płytkiej dolince na południe od głównej doliny. Kiedy się już pozbierasz do kupy, powinien on się stać twoim pierwszym celem.

Gdy go zajmiesz, natrzyj na nieprzyjacielskie ołtarze na północnym zachodzie od twego manalitu, na dnie doliny głównej. Defekacja połączona z desekracją (obu) zakończy ten poziom.

Zauważ, że Grakkus nawraca pobite dusze równie chętnie, jak ty; jeśli więc potrzebujesz nowych wyznawców, trzeba ci się zwijać. Jeżeli chcesz, możesz pozbijać stwory Grakkusa zaklęciami niszczącymi rejon, a potem szybko zebrać ich duszę i poddać je praniu mózgu (nawracaniu). Szczególnie dobrze działa to na stworach, związanych czarem Guardian, strzegących manalitów. Grakkus jest dość kompetentny i - jeśli go tylko trochę wesprzesz - sam zbezcześci ołtarze wrogów.

Misje Charnela

Charnel jest samozwańczym bogiem cierpienia i śmierci, więc pewnie nie zaprosiłbyś go na kolację wigilijną. Jednak może ci zaofiarować kilka bardzo ciekawych jednostek i czarów. Można by go uznać za inicjatora wszelkich zmian i motor postępu, bo jego ożywieńcy i łkające ściany (wailing wall) są godne uwagi; ale z drugiej strony powinieneś pomyśleć o tym, że sprzymierzasz się z pariasem wśród bogów. Swoje misje zaczynasz po uwolnieniu przez pewnego potężnego nekromantę, a następnie wyruszasz do boju przeciwko Persefonie i Jamesowi, usiłując zdobyć łaski Pyro.

Misja 1: Solis, miejsce pochówku prastarego smoka (a właściwie smoczycy).

Charnel liczy na przywołanie potężnego, ale dość dziwacznego nekromanty zwanego Ragmanem (Szmaciarzem?). Szmaciarz jest uwięziony w pieczarze strzeżonej przez smoczycę Sirocco (diabli wiedzą, po co ci wiadomość o płci smoka, przecież nie zamierzasz bestii... niewolić seksualnie). Trzeba ci odegnać smoka, wykorzystując słabsze jednostki, a potem za pomocą superkosy (Gangrel) rozerwać łańcuchy krępujące Ragmana. Zaczniesz mając kilku słabszych Charnelitów, Melee Scythe, Ranged Fallen i Air Locust. Gangrel musi wyjść cało z tej zawieruchy, więc miej go na oku, gdy wdasz się w awantury.

Zacznij misję od fontanny mana. Skonstruuj manalit, by zapoczątkować pobór mana, używanej do rzucania czarów i przywoływania stworów. Potrzebny ci będzie do tego manahoar, działający niczym pomost między tobą i manalitem - jak długo manahoar zostaje przy twoim czarodzieju, twój zapas mana będzie się odnawiaj. Wezwij dodatkowe jednostki Scythes, Fallen i Locust, następnie zgrupuj je zgodnie z typem lub zostaw, aby działały w pojedynkę. Każ im pilnować twego czarodzieja (to samo polecenie wydaj manahoarom), a potem ruszaj na zachód ku wiosce, składając honory bogu Jamesowi.

Wioski strzeże kilka dość kiepskich jednostek Jamesa. Nie ruszaj na nieszkodliwych kmiotków - pokonaj obrońców wioski. Kiedy zostaną zgładzeni, nawróć ich czerwone duszyczki przez działania szamanów (Sac-doctors) i stwórz dodatkowe jednostki Fallen. Do uporania się z główną misją (uwolnienie Ragmana) będzie konieczne 12 jednostek Fallen. Co prawda, będziesz też potrzebował zespół czterech lub pięciu Scythów, ale by osiągnąć cel główny, należy dodatkowe dusze przekształcić w Fallen.

Teraz skieruj się na wschód od startu - znajdziesz jeszcze jedną wioskę. Wytłucz obrońców i wieśniaków, a zyskasz kilka dodatkowych dusz. Przekształć ich w jednostki Fallen. W pewnym momencie powinieneś dostrzec

smoka Sirocco, napierającego w kierunku jaskini, gdzie tkwi Ragman. Kontynuuj badanie okolicy i niszcz nieprzyjacielskie manality (zastępując je własnymi); tęp również siły zbrojne Jamesa.

Przekształcaj pozyskane dusze w Fallenów, by jak najszybciej uzyskać tuzin (jeśli masz braki, poszukaj jeszcze mieszkańców i obrońców). Gdy tylko osiągniesz równy tuzin, migiem trafisz do jaskini Ragmana i twoi poddani zaczną harataninę. Dwunastu Fallenów odeprze Sirocco, a gangrel rozwali łańcuchy Ragmana. Ten odda się w opiekę Charnelowi i w ten sposób zakończy etap.

Misja 2: Golgotha – zakazane miejsce czarcich wrót.

Charnel posyła cię do Golgothy, abyś oczyścił drogę do Czarcich Wrót (Demon Gate). Ostrzega, że możesz natknąć się na wrogą czarodziejkę Abraxus – ta porozmawia z tobą, gdy rozpoczniesz misję. Od Charnela otrzymasz też radę: przy Czarcich Wrotach możesz zdobyć pomoc Netherfienda. Jest to krzepki, wytrzymały stwór, który może ci pomóc pokonać Abraxus i zebrać trochę dusz.

Misja ta jest dość trudna jak na drugą z kolei. Abraxus to twarda przeciwniczka, bo potrafi doskonale używać jednostek powietrznych. Ma także strażników swoich manalitów - standardowe stwory, ale podładowane maksymalnie, bo podłączone bezpośrednio do manalitu. Ty otrzymujesz nowe zaklęcie (Protective Swarm) i nowy oddział necryl, z umiejętnością produkcji.

Zbuduj manalit i uzupełnij swoją armię o jednostki dalekosiężne – chodzi o przeciwstawienie się napastnikom z powietrza. Nie rezygnuj ze scythe'ów, ponieważ są doskonałe w walce na ziemi. Ruszaj za pierwszy manalit i znajdź drugą fontannę mana; wznieś nad nią drugi manalit. W okolicy znajdziesz wiele takowych urządzeń kontrolowanych przez Abraxus. Powinieneś je niszczyć i zastępować własnymi. Jeżeli masz kłopoty z czarodziejką, poszukaj Demon Gate i Netherfienda.

Bitwy z Abraxus staraj się staczać w pobliżu własnych manalitów. Spróbuj poustawiać tam własne jednostki (głównie Fallen), aby walczyły z atakującymi z powietrza. Podczas walki nie zapominaj o uzdrawianiu swoich, bo Abraxus kocha się w przewadze liczebnej. Przeciwko wrogom używaj swoich czarów ofensywnych. Szybko zbieraj niebieskie dusze i nawracaj czerwone, zanim zgłosi się po nie czarodziejka.

Kiedy uzyskasz przewagę, ruszaj przeciwko ołtarzowi i manalitom Abraxus. Nie wahaj się i bezwzględnie morduj wrażych strażników, a potem zastępuj ich własnymi. Nieprzyjemne są jednostki latające, szczególnie ulubione przez Abraxus. Wykorzystuj przeciwko nim swoje jednostki Fallen i rzucaj na wrogów zaklęcia. Zbliżywszy się do ołtarza swej rywalki, stwórz Necryla (albo przemieść tam inną jednostkę), a następnie rzuć czar Bezczeszczenia (Desecrate).

Następnie zbierz swoje jednostki w silną grupę pod wezwaniem i ruszaj przeciwko czarodziejce. Jeśli uda ci się ją zniszczyć, podczas gdy trwa czar Desecration, misja zostanie zakończona powodzeniem. Usunięcie Abraxus usatysfakcjonuje Charnela i otworzy ci drogę do Demon Gate.

Misja 3: Sere, ojczyzna ambasadora Buty.

Charnel wysyła cię do Sere, na negocjacje z Pyro i ambasadorem Butą. Bóg uważa, że najlepszym sposobem zwrócenia na siebie uwagi Pyro będzie wciągnięcie Buty w potyczkę – być może ofensywa Charnela zrobi takie wrażenie na obu, że zechcą zawrzeć sojusz z bogiem śmierci. Masz nową jednostkę, Blight - latające stworzenie, które potrafi używać swoich pasożytów na szkodę napadniętego. Do twego arsenału dostaje się też nowe zaklęcie zaczepne, Slime.
Zaczynasz misję mając kilka manahoarów i Blight. Ruszaj przed siebie, skonstruuj manalit i użyj dostępne ci dusze do stworzenia kolejnego Blighta oraz kilku słabszych jednostek bitewnych. Dość szybko się zorientujesz, że walka z Butą nie będzie zbyt kłopotliwa – ale w okolicy czai się kilku większych twardzieli. Przeszukawszy mapę znajdziesz trzy ołtarze – jeden dla Buty i dwa dla aktualnych, chwilowych sprzymierzeńców (Abraxus i Shakti).

Zorganizowawszy grupę uderzeniową, znajdź ołtarz Buty i zacznij marsz w jego kierunku. Gdy się zbliżysz, zobaczysz, że ambasador buduje manalit. Zaatakuj obiekt i samego Butę. Podejdź do jego ołtarza – zobaczysz, że Abraxus i Shakti uważnie obserwują konflikt. Kiedy będziesz walczył z jednostkami Buty, Charnel zaproponuje ci sojusz z Pyro i Butą. Buta, na którym twoje natarcie musiało zrobić spore wrażenie – chętnie się zgadza i otrzymujesz nowe cele misji – zniszczyć Abraxus i Shakti. Buta potrafi sprawić przeciwnikom sporo kłopotów, ale jeśli zdołasz zwiększyć liczbę swoich ofiar i zabijesz więcej wrogów, niż ambasador, pod koniec misji uzyskasz od Charnela dodatkową nagrodę.
Zacznij od odnalezienia niewolników w kolistej formacji na minimapie. Zabij ich, a wtedy zdobędziesz uznanie Charnela i zarobisz dodatkowe dusze. Nawracając je, zwiększysz liczebność swojej armii – utwórz dodatkowe oddziały do walki wręcz, na dystans i Blight. Zbliż się do ołtarza najbliższego wroga (Abraxus) i zniszcz pobliski manalit oraz jego obrońców. Zastąp manalit swoim własnym, a potem rzuć zaklęcie Desecration (przez Blighta albo jedną z nowo utworzonych jednostek). Abraxus znika z pola walki, nawet jeżeli walczy z Butą.
Potem skieruj się do ołtarza Shakti i zniszcz jej najbliższy manalit. Powinieneś skonstruować tu swój własny by utrzymać tempo odtwarzania mana. Wykakaj się na jej ołtarz, a potem odszukaj ją i jej wojska. Zniszcz wszystko, by zakończyć misję. Jeżeli masz wyższy od Buty rachunek trupów, zostaniesz nagrodzony przez Charnela.

Misja 4: Telluria, odosobniona leśna kraina na pograniczu Elysium.

Zostajesz skierowany do Tellurii, aby załatwić potężnego championa, Jadugarra. Charnel powiadamia cię, że twoi podwładni wzięli się już do roboty, ale kiepsko sobie radzą z czarodziejem o wielkiej mocy. Otrzymujesz do dyspozycji Netherfienda, którym być może już się posługiwałeś wcześniej. Możesz zwiększyć jego moc zaklęciem Devour Soul – wykorzystując błękitne duszyczki.

Bardzo przydatnym zaklęciem jest czar Animate Dead – rzucaj je na błękitne duszyczki, aby zastąpić konkretną jednostkę na polu walki. Zaklęcie to skraca czas odzyskania duszy i ponownie wzywa jednostkę. W tej misji jest szczególnie przydatne, ponieważ podczas pierwszych starć będziesz mógł znaleźć Styx - wysoce wydajną jednostkę Charnela.

Jadugarr początkowo rzuca do boju Storm Gigants i jednostki powietrzne Brainiac, którym musisz przeciwstawić własne dalekosiężne jednostki latające. Zbliż się do fontanny i skonstruuj manalit. Zwiększ liczebność swej armii, zgrupuj manahoary i każ im trzymać się blisko, by stale móc odnawiać zapas mana. Kiedy będziesz gotów, opuść wyjściową pozycję w dolinie i... obejrzyj sobie animację, w której twórcy gry przedstawią ci Marduka. Odzyskawszy możność ruchu, idź dalej, by spotkać Sorchę, która aktualnie związana jest walką z Jadugarrem.

Zbierz swoje błękitne duszyczki – zostaw jednak cztery z nich, ciasno ustawione nad martwym Styxem. Rzuć na duszę Styxa zaklęcie Animate Dead, żeby zyskać nowy oddział. Umieść go pośrodku twej grupy lataczy, pilnie bacz na jego zdrowie i szybko uzdrawiaj. Jeśli zginie, rzuć nań ponownie zaklęcie Animate Dead - jest tego wart. Szybko postaraj się nawrócić czerwone duszyczki Jadugarra (jeżeli się nie uwiniesz, zawładnie nimi Sorcha, a nawet opanuje te należące do ciebie).

Po początkowych starciach przedrzyj się do pobliskich fontann mana i skonstruuj tam manality. Wkrótce od swego ołtarza wróci Jadugarr z kolejną, sporą armią. Wyślij swoje zastępy powietrzne przeciwko jego lataczom i trzymaj się swego manalitu, abyś mógł szybko odzyskiwać zapasy mana do rzucania ofensywnych zaklęć. Do obrony manalitu dobrze byłoby też stworzyć kilku strażników, np. dalekodystansowych; Jadugarr będzie cię nękał wysyłając jednostki latające. Utrzymaj pozycję aż do czasu, kiedy pojawi się Sorcha i połącz się z jej siłami, by odeprzeć natarcia Jadugarra.

Po odparciu pierwszego uderzenia Jadugarra powinieneś wezwać armię dostatecznie dużą, by natrzeć na jego ołtarz. Znajdziesz go za bazą Sorchy. Zanim tam jednak ruszysz, przeszukaj tereny na zachód od twej pozycji startowej – znajdziesz wioskę poddanych Persefony. Pokonaj obrońców i wykończ wieśniaków, żeby zyskać dodatkowe duszyczki do nawrócenia. Przy pobliskiej fontannie mana zbuduj manalit - dodatkowy zapas mana zawsze się przyda.

Po zbliżeniu się do ołtarza Jadugarra zajmij się jego „odświęcaniem" (Desecrate). Teraz pozostanie ci tylko załatwienie czarodzieja. Znajdź go, korzystając z minimapy (może zająć pozycję nieopodal silnie bronionego manalitu). Pokonaj czarnoksiężnika, dopóki działa zaklęcie Desecrate - wtedy zakończysz misję zwycięsko. Pamiętaj, że Sorcha będzie się starała nawrócić wszystkie czerwone duszyczki (i nawet twoje niebieskie); jeśli więc chcesz mieć nowe jednostki dla siebie, musisz się zwijać.

Misja 5: Golgotha, przerażające miejsce Demon Gate.

Zostaniesz posłany na Golgothę, aby wezwać demona z Demon Gate. Charnel poleca, byś wezwał ducha Astarotha przez Gangrela, przesyconego energią Kosiarza (Scythe). Musisz bronić Gangrela przed atakami aż przejście dojdzie do skutku (zauważ licznik czasu wstecznego w lewym górnym rogu ekranu). Dostaniesz do dyspozycji garść oddziałów, co ci się oczywiście przyda, bo zaraz po rozpoczęciu misji zostaniesz zaatakowany przez dwu nieprzyjaźnie nastawionych czarodziejów – Abraxus i Yogo.

Na początku nigdzie się nie ruszaj – masz za wszelką cenę osłonić Gangrela.

Wybierz wszystkie jednostki i ustaw je w określone grupy, tak żebyś mógł je nadzorować i, w razie konieczności, uzdrawiać. Na nacierające jednostki Abraxus i Yogo rzucaj czary (włączając w to nowy - Demonic Rift). Szybko odzyskuj błękitne dusze i zastępuj je nowymi jednostkami przydatnymi do walki z bliska (melee units) albo do walki na odległość (ranged units). Nie ustawaj w wysiłkach nawracania nieprzyjacielskich czerwonych dusz – choć Abraxus i Yogo będą się starali robić to samo. Jeżeli pobite jednostki będą sprawnie zastępowane nowymi, a wróg smagany zaklęciami ofensywnymi, nie powinno być kłopotu z atakami nieprzyjaciela podczas kontaktowania się z Astarothem.

Kiedy licznik czasu zjedzie do zera, twoja sytuacja poprawi się o tyle, że będziesz mógł używać Gangrela jako jednostki ofensywnej. Natychmiast wyślij go przeciwko jednostkom Abraxus i Yogo. W pewnej chwili wtrąci się do sprawy Charnel, który ci poleci zachować Abraxus przy życiu, ale bezwzględnie załatwić Yogo (ma widocznie swoje plany dotyczące Abraxus). Nawróć wszystkie dostępne dusze i przywołaj nowe jednostki. W tej misji masz do dyspozycji nowy oddział (Deadeye), doskonale się nadający do ataków z dystansu i bardzo skuteczny w większych grupach.

Zbadaj rejon wokół pozycji wyjściowej i zbuduj dodatkowe manality na odkrytych fontannach mana. Zauważ dwa odległe ołtarze rywala; zignoruj ołtarz Abraxus i zbierz siły przeciwko ołtarzowi Yogo. Zniszcz sterczący przed nim manalit i roznieś w strzępy strzegących go strażników. Zastąp manalit twoim własnym i ochoczo zabierz się do bezczeszczenia (Desecrate) ołtarza Yogo.

Znajdź na mapce pozycję, gdzie się usadowił Yogo i ruszaj na drania. Może zachował jeszcze niewielką grupkę obrońców - zaatakuj albo jego, albo grupkę jego zwolenników (zalecamy to drugie); w razie niepowodzenia zajmij się nawracaniem czerwonych duszyczek (bacz też, by zbierać własne, niebieskie). Jeżeli zbezcześciłeś jego ołtarz, Yogo zostanie usunięty z mapy. Załatw Yogo swoimi zaklęciami i zakończ misję zwycięstwem. Zakonotuj sobie rozmowę pomiędzy Abraxus I Charnelem; stąd wniosek, że Charnel sprzymierzył się ze Stratosem – najwyraźniej bez wiedzy innych bogów.

Misja 6: Cindercrag, miejsce badań Pyro.

Charnel wysyła cię do Cindercrag (Żarowiska), abyś dał nauczkę Pyro, niedawnemu sprzymierzeńcowi. Chełpi się nową superbronią i trzeba go nauczyć bojaźni bożej. Masz unicestwić jego Pyrodraulic Dynamo (cokolwiek by to znaczyło). Jak się okazuje, jest to nowa wulkaniczna broń Pyro. Jednocześnie powinieneś uratować Charlotte, służkę Jamesa. Ona pomoże ci pokonać ambasadora Butę i Hachimana.

Charnel daje ci też nowe narzędzia. Abominacja (Abomination) to dalekosiężna artyleria, bardzo ważna podczas początkowych etapów misji. Wailing Wall to zaklęcie skutecznie odcinające mana oddziałom powietrznym, dalekosiężnym i wymagającym ognia. Zaczynasz przed swoim ołtarzem, nieopodal fontanny. Wybierz Abomination i przedrzyj się do fontanny mana, by skonstruować manalit. Kluczem do powodzenia tej misji jest skuteczna obrona swoich pozycji na samym jej początku.

Zwijaj się szybko, bo walą na ciebie Buta i Hachiman ze sporymi siłami. Najlepszym sposobem odparcia ataku jest utrzymanie pozycji przy manalicie. Rzuć zaklęcie Guardian na jednostkę Abomination i ustaw tę artylerię tyłem do ołtarza. Powinno wystarczyć czasu, by wezwać jeszcze trzy jednostki Abomination - wszystkie zwiąż zaklęciem, by strzegły manalitu. Potem ustaw wszystkie cztery w grupę szturmową i każ im atakować nadciągające jednostki Buty i Hachimana.

Związane zaklęciem Guardian Abominacje są nawet silniejsze niż zwykle i ich dalekosiężne ataki okazują się iście mordercze dla nacierających sił Buty i Hachimana. Wesprzyj ich wysiłek zaklęciem WW (Wailing Wall). Może się zdarzyć, że zostaniesz zaatakowany przez bombardę (Bombard), dalekosiężną jednostkę Pyro, pozostającą poza zasięgiem Abominacji. Zbuduj kilka oddziałów do walki bezpośredniej, kilka bijących na odległość i parę latających, po czym zajmij się bombardami. Zbierz wszystkie czerwone duszyczki (przy bombardach zyski są szczególnie duże) i nawróć je tak, by mogły ci się przydać. Zaczynasz tę misję ze sporym zapasem dusz. Gdy twoje Abominacje uporają się z początkowym natarciem, zacznij tworzyć armię inwazyjną mieszaną grupę uderzeniową (w skład której wejdą jednostki do walki wręcz, dalekosiężne i latające) oraz może jedną lub dwie Abominacje.

Jednym z największych zagrożeń w tej misji jest pyrodrauliczne dynamo (pyrodraulic dynamo). Potrafi wypiętrzyć wulkan w dowolnym (niemal) miejscu mapy. Jeżeli w pobliżu Abominacji wybuchnie wulkan, to w zasadzie już po nich. Trzeba je szybko uzdrawiać albo po prostu stworzyć je ponownie. Mądrze jest zostawić cztery Abominacje przy manalicie, aby pilnowały twego ołtarza przed atakiem.

W tym momencie będziesz miał kilka możliwości wyboru linii dalszego działania. Możesz spróbować zniszczyć PD (Pyrodraulic Dynamo) by przerwać jego ataki. Machina jest strzeżona przez kilka jednostek Pyro. Z siłą 12-18 jednostek nie będzie kłopotu, szczególnie jeśli dobrze ustawisz WW i wykorzystasz Abominacje do ataków z daleka. Możesz także ruszyć na Butę lub Hachimana, którzy po chybionym ataku są osłabieni. Z drugiej strony warto zniszczyć obronę i manality wokół ołtarza Charlotty. Nieprzyjacielski manalit obstawiony strażnikami jest niełatwy do wzięcia. Do eliminacji strażników użyj artylerii dalekosiężnej i jednostek średniego zasięgu.

Butę i Hachimana dość łatwo pokonać. Szczególnie jeżeli zgromadzisz spore siły. Przedrzyj się do ich ołtarzy i wyeliminuj pobliskie manality (typowo obstawione strażnikami), wykorzystując zaklęcia i jednostki dalekosiężne. Potem zajmij się bezczeszczeniem (Desecrate) ołtarzy, następnie znajdź wrogów i wykończ ich kolejno. Dalej zajmij się uwolnieniem Charlotty lub zniszczeniem dynamo.
Jako się rzekło, najważniejszą rzeczą w tej misji jest skuteczna obrona na początku. Ambominacje związane zaklęciem Guardian są bardzo skuteczne i niemal na pewno pozwolą ci wygrać potyczki. Po tej bitwie zbierz wszystkie czerwone duszyczki. Masz nielichą siłę! Uwolnienie Charlotty wywiera wrażenie na Jamesie (nawet jeśli Charnel ma swoje przewrotne plany); po zwycięskim zakończeniu misji dostaniesz od Jamesa premię.

Misja 7: Helios, stolica Pyroborei i teren ćwiczebny broni Pyro.

Otrzymujesz rozkaz, by raz na zawsze uporać się z Pyro I jego czarodziejami. Niestety, Pyro ma w zanadrzu niespodziankę – broń zwaną Multiprażem (Magnafryer), a właściwie trzy Multipraże. Ale i ty nie wypadłeś sroce spod ogona – Charnel daje ci dwie nowe superzabawki. Jedną jest Styx i jego dalekosiężna broń oraz niszczycielska zdolność rozdzierania dusz; druga to zaraza - długotrwałe zaklęcie porażające nieprzyjacielskie jednostki chorobami. Misję otwiera Faestus, który już przedtem zmieniał strony i robi to po raz kolejny.

Faestus przybywa z informacją o Multiprażu. Jego rewelacja zawiera się w tym, że to urządzenie jest wrażliwe na bliski atak, skierowany ku jego fundamentom – nie może zionąć ogniem w dół, by porazić napastników dobierających się do jego podstaw. Proponujemy wykorzystać grupę jednostek naziemnych do ataku na MP (Multipraża) przy samej du... Jest w tym coś na rzeczy, ale MP stoją tak blisko siebie, że mogą się wzajemnie osłaniać. Podczas pierwszej części misji nie będzie MP, ale w razie czego po prostu się wycofaj i zajmij budowaniem obrony.

Nieopodal są dwie fontanny mana. Skonstruuj manalit na pierwszej z nich, a potem przejdź do drugiej. Nie przyj dalej, tylko zajmij rozbudową pozycji obronnych. Wykorzystaj duszyczki do stworzenia dodatkowego Styxa i przekształć osiągalne jednostki w strażników. Zwycięstwo osiągniesz łatwiej i szybciej, jeżeli zajmiesz się rozbudową infrastruktury obronnej, niż po prostu produkując jednostki i odpierając ataki Buty i Sorchy. Pilnuj swoich strażników i szybko ich uzdrawiaj. Jeśli któryś zginie, odzyskaj błękitną duszyczkę i jak najszybciej zastąp utraconą jednostkę.

Kiedy zbliżą się wrogowie, użyj zaklęcia Plague lub WW, aby ich osłabić lub (w przypadku WW) odciąć im dopływ mana. Szybko nawróć czerwone dusze; jednocześnie każ Guardianom załatwić nieprzyjacielskiego czarodzieja, by się upewnić, że zabrałeś przynajmniej kilka dusz wrogom.

Utrzymaj pozycję atakowaną przez oddziały Buty i Sorchy. Trzymając strażników (Guardian) na miejscach, wywołaj dodatkowe jednostki i ustaw je w ruchomą grupę (inaczej mówiąc nie wiąż nowych jednostek zaklęciem Guardian). Nie oddalaj się jednak od swoich strażników - po prostu wykorzystuj czerwone duszyczki do stworzenia ruchomych jednostek. Broniąc się, zabijaj wrogów i nawracaj kolejne dusze, aż zbudujesz silną grupę ofensywną, zdolną rozprawić się z atakami Buty lub Sorchy bez pomocy strażników.

Zacznij badać teren, choć na razie nie zbliżaj się do MP; wyszukaj nieprzyjacielskie manality. Zniszcz i zastąp swoimi przede wszystkim te bez osłony. Kiedy natkniesz się na broniony manalit, spodziewaj się broni dalekosiężnej, której powinieneś przeciwstawić własną broń dalekiego zasięgu albo jednostki latające, wsparte zaklęciem Plague. Nawróć dusze zabitych i zastąp manalit swoim.

Zanim zbliżysz się do MP, spróbuj załatwić ołtarz Sorchy (jest na północny wschód od twej początkowej pozycji). Pokonaj obronę i zdefekuj (Desecrate) się na jej ołtarz. Czarodziejka ucieknie do ołtarza Buty (za MP) i ustawi się przy jego silnych pozycjach obronnych. Załatw pobliskie manality Sorchy i zastąp je świątynią (Shrine); aby szybciej nawracać dusze szamani udadzą się tutaj zamiast wracać do twego ołtarza.

MP utkwiły w przejściu pomiędzy twoim ołtarzem a ołtarzem Buty. Jeśli spróbujesz podejść po skałach z prawej strony, trzeba będzie uporać się tylko z dwoma MP (prawym i środkowym). MP nie jest specjalnie odporny, ale ciężko się doń zbliżyć. Możesz skorzystać z sugestii Faestusa i wysłać przeciwko niemu kiepskie jednostki (przekładając ilość nad jakość), albo zrobić wprost przeciwnie i wysłać grupę silnych, szybkich jednostek. Tak czy owak spodziewaj się ciężkich strat. Odzyskuj ich dusze i zastępuj je tak szybko, jak to tylko możliwe. Uzdrawiaj swego czarodzieja, bo MP będzie walił i w niego.

Kiedy załatwisz pierwszy MP, cofnij się nieco, uzupełnij szeregi i zaatakuj drugi. Załatwiwszy oba, możesz bezpiecznie przejść po skałach z prawej strony. Potem przygotuj swoje oddziały do ostatniego natarcia na Butę. Ma spore siły, może więc lepiej będzie jeżeli zaczekasz, aż przyjdzie do ciebie sam. Osłabiaj jego siły zaklęciem zarazy (Plague), i odcinaj mu dopływ mana, korzystając z WW (Wailing Wall). Spróbuj go szybko odpędzić, a potem ruszaj przeciwko jego jednostkom. Kiedy Buta zejdzie z pola bitwy (choćby czasowo), możesz kraść jego dusze, wzmacniając tym samym własne siły.

Pogoń za Butą i tłucz Sorchę (jeżeli cię zaatakuje); przepędź ją precz z mapy. Wykakaj się (Desecrate) na ołtarz Buty i zniszcz czarodzieja, by zakończyć zadanie. Buta ma silną obronę, co wymaga starannej i żmudnej roboty – nie próbuj się spieszyć... Działaj powoli i ostrożnie, tylko skuteczność się liczy. Zanim wdasz się w bijatykę, osłabiaj siły nieprzyjaciół zaklęciem Plague.

Misja 8: Idylliac, stolica Elysium, ostatnia twierdza Persefony.

Charnel posyła cię do Idyllac, by raz na zawsze skończyć z Persefoną. Na początku misji otrzymujesz zadanie sprawienia się z Yogo, ale dość szybko zrozumiesz, że w Idyllac czai się też inny czarodziej. Jest tu Charlotte Jamesa. Jak tylko wyczujesz jej obecność, otrzymasz nowy cel misji.

Zacznij od konstrukcji manalitu na niezbyt odległej fontannie mana. Na początku ważna jest obrona, więc użyj posiadane dusze do wywołania Styxa lub innych skutecznych jednostek dalekosiężnych (ranged units) i rzuć na nie zaklęcie Guardian, by związać je z obroną manalitu. Na zachód od twej początkowej pozycji znajduje się niewielka wysepka z manalitem i fontanną. Rzuć zaklęcie Teleport na manalit, by pojawić się na wyspie. Na fontannie skonstruuj świątynię do nawracania duszyczek z tej wyspy – jest tu kilku wieśniaków. Wykończ ich prostymi zaklęciami ofensywnymi, a potem na ich czerwone duszyczki rzuć zaklęcia nawrócenia (Convert). Wróć na stały ląd i przygotuj się na atak Charlotty lub Yogo.

W tej misji Charnel daje ci do dyspozycji potężne zaklęcie śmierci (Death). Niestety, jego działanie jest nieco... nieprzewidywalne. Zaklęcie to tworzy Szarego Kosiarza obok nieprzyjacielskiej jednostki – imponujące... tyle że Kosiarz tępi wszystko, co jest w pobliżu. Jeśli skończy z wrogami, uparcie szuka zajęcia... i może zająć się tobą! Śmierć nie widzi różnicy pomiędzy jednostkami twoimi i cudzymi, więc trzymaj swoje jednostki z dala, dopóki Kosiarz nie odejdzie w nicość. Jeśli ofiarami Kosiarza padną twoje jednostki, odzyskaj ich dusze i odtwórz stan początkowy.

Utrzymaj pozycję przy pierwszym manalicie. W końcu bitwę przerwie animacja, pokazująca Charlotte, usma-

żoną przez jakąś nieznaną siłę. Najwyraźniej Marduk wykończył Jamesa, co z kolei unicestwiło Charlotte. Tobie pozostawiono uporanie się z Yogo. Na tym etapie należy powołać do „życia" kilka mobilnych, ofensywnych jednostek. Zacznij od pozycji wyjściowej i ruszając na wroga, skonstruuj manalit przy najbliższej osiągalnej fontannie. Zatrzymaj się tu i postaraj odeprzeć atak, użyj przeciwko grupie Yogi dostępne ci zaklęcia (ostrożnie z Kosiarzem!). Nawróć pobite duszyczki i stwórz nowe oddziały. Potem ruszaj na ołtarz wroga, trzymając się lewej albo prawej strony. Tu właśnie natkniesz się na dodatkowe wrogie manality – zniszcz je i zastąp własnymi. Dla szybszego i skuteczniejszego nawracania możesz podjąć próbę zbudowania tu świątyni (shrine). Jeśli natkniesz się na wrogi manalit otoczony strażnikami, zastanów się, czy nie byłoby dobrze wysłać tam Kosiarza – ale swoich trzymaj z daleka. Kiedy skończysz ze strażnikami, a Kosiarz rozpłynie się w nicość, zastąp manality własnymi.

Manality przyległe do ołtarza Yogo (jeden jest z prawej, drugi z lewej) wywołują potężne smoki. Przed zaczepieniem bestii powinieneś poczekać, aż zaklęcie Death odnowi swą moc. To zaklęcie szybko skończy ze smokami, ale – jak wspomniano wcześniej – trzymaj się z dala od Kosiarza, któremu wszystko jedno, co kosi. Po rozwianiu się czaru przesuń swoje jednostki i skonstruuj manalit nad odkrytą fontanną.

Ołtarz Yogo leży zaraz za fontannami. Zajmij się ochoczo bezczeszczeniem (desecrate) ołtarza i broń pozycji. Gdy tylko pokaże się Yogo, skup na nim wszystkie swe siły i daj draniowi, co masz najlepszego. Jeżeli zniszczy szamana (Sac-doctora), rzuć jeszcze raz zaklęcie, aby przerwać jego działanie. Powtarzaj to tak długo, aż Yogo zostanie pokonany.

Misja 9: Thryhring, stolica Empyrea, siedziba Stratosa.

Odnosisz spektakularne zwycięstwa i trzeba ci załatwić dla Szefa jeden drobiazg – zająć Thryhring, siedzibę Stratosa. Na dobry początek zobaczysz krótką konwersację z Jadugarrem, a zaraz potem zostaniesz przezeń zaatakowany. Najdogodniejszy sposób uporania się z zagrożeniem to wysłanie na oddziały Jadugarra Kosiarza (zaklęcie Death) i wydanie rozkazu wolnym jednostkom ataku na samego Jadugarra. Kosiarz zajmie się wrogimi jednostkami, a twoje oddziały przegonią tymczasowo Jadugarra z okolicy. Kiedy opuści teren starcia, zajmij się nawracaniem czerwonych duszyczek. Kosiarz może wykończyć kilku twoich wojowników, ale nie jest to wysoka cena, szczególnie jeżeli zdołasz nawrócić pobitych wrogów. Po prostu pilnie zbieraj niebieskie duszyczki. Będziesz miał nieco wytchnienia przed powrotem Jadugarra. Jeżeli chcesz, możesz skonstruować manalit i dodać mu kilku strażników, ale przydałoby się zwołać solidną grupę obronną zdolną powstrzymać przyszłe ataki Jadugarra (i Hachimana). Wezwij Styxa i nowe jednostki Hellmouth (Paszcza Piekieł – PP).

Trzymając się swego ołtarza, odpieraj ataki Jadugarra i Hachimana. Na razie nie ma powodu do przesadnej agresji. Masz tu niezłą pozycję obronną i możesz spokojnie odpierać ataki. W razie potrzeby zaklęciami wspieraj swoich wojowników. Kiedy już zbierzesz solidną grupę uderzeniową, ruszaj w kierunku najbliższych manalitów wroga. Niszcz je kolejno i zastępuj swoimi.

Jeśli się rozejrzysz wokół najbliższych manalitów, zobaczysz na minimapce migający czerwony punkcik. Znajdź go – jest to Sara Bella, kluczowy element w kampanii przeciwko Stratosowi. Podejdź do niej, by z nią pogadać. Krótka pogawędka pozwoli ci ją włączyć do swoich oddziałów. Ustaw ją w szyku i wal dalej. Zajmij się wyszukiwaniem kolejnych manalitów, pierz Jadugarra i Hachimana, jak tylko się zbliżą. Ładuj przede wszystkim w czarodziejów - ich wojskami możesz się zająć później; gdy przegnasz czarodzieja, będzie musiał wrócić do swego ołtarza, żeby odzyskać siły; ty w tym czasie możesz szybko zniszczyć jego jednostki i nawrócić czerwone dusze, budując swoje siły kosztem wroga.

Przed wyruszeniem na ołtarz Hachimana (leżący bliżej) trzeba ci zgromadzić 20-24 jednostek. Ołtarza strzegą strażnicy - feniksy (Phoenix). Najlepiej cofnij swoje oddziały i wyślij do roboty Kosiarza, tylko poczekaj, aż straci morderczy zapał. Jeśli zginie kilku twoich, zbierz ich dusze i ponownie „powołaj pod broń". Potem zniszcz manality i zajmij się bezczeszczeniem Hachimanowego ołtarza (dla uzyskania optymalnej skuteczności, użyj PP [Hellmouth]). Znajdź tymczasem czarodzieja i unicestwij go na dobre.

Potem ruszaj na Jadugarra, tradycyjnie czyszcząc mapę z jego dodatkowych manalitów. Ustawiaj świątynie dla szybszego nawracania dusz. Gdzieś po drodze powinieneś natknąć się na posąg Ashura. Podejdź do posągu i pogadaj ze śniegoludami. Kiedy zrobią swoje, pozabijaj ich jakimś niezbyt silnym zaklęciem i nawróć ich dusze.

Ołtarz Jadugarra też jest strzeżony przez strażników. Masz dwie możliwości: albo poczekać aż odnowisz Kosiarza, albo zaatakować swymi jednostkami i grzać innymi czarami. Dość użyteczny, szczególnie przeciwko latającym jednostkom, jest czar WW (Wailing Wall). Latacze nie mogą strzelać, nie mając mana. Zniszcz oba manality, zastąp je swoim i ruszaj na ołtarz. Jak poprzednio, rzuć zaklęcie defekacji... przepraszam, desekracji przy pomocy PP, a potem odszukaj Jadugarra. Zniszcz go i ruszaj po ostateczne wawrzyny – do Tygla...

Misje Persefony

Persefona to bogini miłosierdzia i często będzie cię nagradzała, jeżeli wykonasz zalecane ci misje nie siejąc po drodze osobliwie wielkich zniszczeń. Jej zaklęcia są z natury defensywne. Najskuteczniejsze z nich są albo perswazyjne (urok – Charm), albo bardziej siejące zamęt (Meanstalks) niż zniszczenie. Ma co najmniej 3 rozmaite zaklęcia uzdrawiające, co chyba najlepiej ilustruje jej naturę.

Misja 1: Penallon.

Twoje pierwsze zaklęcie (Gniew Boży – Wrath), wbrew temu, co powiedziano, jest czysto ofensywnej natury. Rzucenie go tworzy kulę energii, podążającą ku celowi, nawet jeśli się odwrócisz i zajmiesz czymś innym. Uważaj jednak, bo GB eksploduje w zderzeniu z każdym innym celem – nawet jeśli trafi na przeszkodę neutralną czy naturalną.

Przy pobliskiej fontannie mana postaw manalit. Użyj pary dusz, by wezwać dwa manahoary i ustaw je w linię (Phalanx), by cię strzegły. Zgrupuj przy sobie jednostki bojowe i ruszaj doliną do kolejnej fontanny.

Kiedy się zbliżysz do gnoma, zobaczysz, że się do ciebie przyłączy. Wykończ szarańcze (Locust) nieopodal fontanny, zbuduj manalit i zajmij się nawracaniem, błąkających się w pobliżu dusz. Poczekaj aż twoi szamani poświęca dusze na ołtarzu i wezwij więcej stworów do swojej armii.

W pobliskiej wiosce znajdziesz trochę kmiotków, nękanych przez Scythesy. Uratuj ich i nawróć dusze wrogów. Jest tu fontanna mana – zbuduj manalit i ruszaj dalej ku północy. Po drodze przyłączą się do ciebie dwa gnomy.

Na północnym wschodzie znajdziesz kolejną zniszczoną wioskę oraz Thestora & His Boys. Pokonaj drani, a wygrasz bitwę. Jeśli chcesz odetchnąć przed walką, wskaż Thestora jako cel wszystkim swoim jednostkom. Niech go zabiją. Gdy się to stanie, dostaniesz premię od Charnela (ale nie przyłączy się do ciebie w późniejszych misjach).

Misja 2: Surtur's Keep, stara forteca Surtura, zawsze czujny posterunek przeciwko wrogiej Empyrei.

W odróżnieniu od większości zaklęć „pancernych", Widmowa Postać (Ethereal Form) sprawi, że jesteś absolutnie niepodatny na obrażenia. Można ci, co prawda, odebrać mana, ale zdrowie zostanie na tym samym poziomie, na jakim było, gdy rzucałeś to zaklęcie. Korzystaj zeń, gdy natkniesz się na spore ugrupowania wrogów i przed nielichymi bitwami. Kosztuje niewiele mana, a jest skuteczne. Dobrze jest też go użyć po przegranej potyczce – możesz łatwo zbierać dusze podwładnych.

Zbuduj manalit na pobliskiej fontannie i zbierz swoje oddziały. Zaraz za wzgórzem znajdziesz Seerix, torturującą jakiegoś kmiotka. Wiedźma cię zauważy i zwieje na wzgórza. Przed zebraniem czerwonych duszyczek zbuduj manalit na pobliskiej fontannie mana. Kiedy się zbliżysz do pobliskiego wzniesienia, okaże się, że niektóre stwory udają tylko śmierć. Wstaną i... O w mordę! Rzucą się na ciebie! Zabij drani i stwórz 4 manahoary, żebyś mógł szybko nawracać czerwone dusze.

Wezwij tylu Shrike'ów, ilu się da, bo Seerix uderzy ponownie. Namierz ją, Lorda Surtura, a potem zaatakuj jednostki walki bezpośredniej (melee). Jak tylko szale walki przechylą się na twoją korzyść, zaatakuj Seerix wszystkim, co masz. Dalej zbierz dusze, które możesz i powołaj pod broń solidną armię.

Seerix atakuje niezmordowanie i od czasu do czasu przemyka z tyłu, by podjąć próbę zajęcia twoich manalitów i ołtarza. W miarę możliwości użyj zaklęcia Guardian, by do każdej struktury (którą chcesz bronić) dowiązać jakiegoś stwora. Ołtarz rywala leży za parą manalitów. Zajmij je oba albo pomiń i skieruj się prosto do ołtarza Seerix. Ochoczo zajmij się bezczeszczeniem ołtarza, co zakończy misję. Jeśli sprawisz się w ciągu dziesięciu minut, Stratos wyróżni cię premią.

Misja 3: Magmar.

Masz nowe zaklęcie - Chwytorośle (Grasping Vines). Jest to bardzo dobry czar - nawet jeżeli bitwa zakończy się remisem, zostanie ci przynajmniej jeden nieprzyjaciel do nawrócenia. Kiedy wrogi czarodziej rzuci się do ucieczki, chwyć wycofujących się nieprzyjaciół w uściski Chwytorośli. Magicy, którzy osłaniają się zaklęciami tarczowymi, zostaną nietknięci – ale niewiele stworów potrafi się wymknąć Chwytoroślom.

Zaraz na początku Persefona ofiaruje ci czarodziejskie usługi Shakti. Jeżeli się zgodzisz, Shakti będzie ci towarzyszyć; jeżeli odrzucisz ofertę, Persefona da ci dodatkowy bonus. Po wezwaniu ShaktiButa wpadnie w panikę i poprosi Pyro o pomoc. Pyro w odpowiedzi wyśle mu dwa Feniksy.

Pierwszy manalit jest strzeżony przez parę Firefistów – oddziałów przeznaczonych do walki z bliska i w żaden sposób nie mogących zaczepić jednostek latających. Kilka wezwanych lataczy łatwo się z nimi upora bez żadnych kłopotów. Zbuduj tu manalit i ustaw swoje siły nieco poza zasięgiem następnego manalitu Buty na północy.

Ambasador Buta natychmiast cię zaatakuje, gdy tylko twoje jednostki znajdą się w polu widzenia jego sił, nawet jeżeli go nie zaczepisz (jednak gdy go sprowokujesz, uderzy szybciej). Zanim zaczniesz z nim sprawę, pobiegnij samotnie na północno-wschodnie wzgórze; na jego szczycie tkwi samotna para niebieskich duszyczek.

Buta jest zajadłym przeciwnikiem, za każdym razem, gdy odeprzesz jedną napaść, Buta przegrupuje swe siły i nadejdzie ponownie. Gdy tylko będziesz mógł, zniszcz jego najbliższy manalit i na fontannie zbuduj własny. Przywiąż do niego kilka stworów zaklęciem Guardian i użyj tego miejsca jako swego bastionu.

Twoje stwory powinny szybko się uporać z napastnikami Buty - powinieneś zebrać jak najwięcej dusz. Kiedy będziesz miał już większe siły niż Buta, zbuduj manalit na zachodniej fontannie (zakładając, że Buta wcześniej

go zniszczył), a potem zaatakuj pod górę. Defekacja (czy desekracja, sam już nie wiem) na ołtarzu Buty zakończy misję.

Misja 4: Urghaz, dzika i surowa ojczyzna trolli.

W tej misji dostaniesz nowe zaklęcie – czar tęczy (Rainbow). Jeśli go rzucisz na własną jednostkę, uzdrawiająca tęcza przeskoczy na kolejne cztery stwory. Nie używaj go, gdy zaatakowane zostanie tylko jedno z twoich stworzeń – zwykłe zaklęcie uzdrawiania będzie równie skuteczne, a znacznie tańsze (oczywiście koszty liczą się w jednostkach mana).

Jeżeli spojrzysz ponad wzgórzem, zobaczysz stanowisko Jadugarra z dwoma strażnikami przy bramie jego obozu. Przed zejściem z pagórka zbuduj manalit na fontannie przed tobą. Teraz obejdź obóz Jadugarra ku północnemu wschodowi i podejdź do odległej fontanny mana.

Zaatakują cię tu cztery burzowe giganty – jako jednostki przeznaczone do walki wręcz, nie są odporne na ataki lataczy. Zabij ich, nawróć dusze i zbuduj manalit na fontannie. Zwróć uwagę na fakt, że Persefona nie lubi zabijania wieśniaków, więc zostaw biedaków w spokoju. Wróć na szczyt wzgórza niedaleko swego ołtarza - możesz zerknąć na obóz Jadugarra i poszukać kolejnej fontanny. Znajdziesz ją na dnie doliny. Zbuduj tam manalit, a potem wdrap się na górę do manalith Jadugarra.

Niebezpiecznie jest się ścierać z Jadugarrem przed bramą jego obozu, więc lepiej ustaw się nieco na północ od zbudowanego na wzgórzu manalitu – uruchomi to scenkę, podczas której utniecie sobie rozmowę. Zaraz potem zostaniesz zaatakowany przez mutanty. Podejdź do nich bez walki, a zyskasz ich pomoc. Za miłosierdzie także Persefona hojnie cię wynagrodzi pod koniec misji.

Misja 5: Golgotha, zakazane miejsce czarcich wrót.

Otrzymujesz od Persefony nowe zaklęcie: Żabi Deszcz, który jednak, jak starożytna plaga egipska, nie rozróżnia przeciwników od przyjaciół - leje równo i wszystkim. Żaby są jednak znacznie bardziej szkodliwe niż mogłoby się wydawać, bo są to żaby-wybuszki. Dopadają najbliższego ruchomego celu, przy czym wszystko im jedno, czy to wróg czy swój. Włażą nań, zwalniając jego ruchy, a potem wybuchają widowiskowo. Używaj tego zaklęcia przeciwko nieprzyjaciołom poruszającym się w grupach, a najlepiej przeciwko strażnikom.

Na początku zobaczysz starcie Abraxus z Acheronem. Potem demona Astarotha, jak staje na straży przy Demon Gate – przeciwległy kraniec mapy, daleko od twego ołtarza.

Na początek odszukaj najbliższe wolne fontanny i zbuduj na nich manality. Potem idź na pomoc Abraxus i wesprzyj ją w walce z Acheronem. Nie bądź jednak zbyt uprzejmy i przede wszystkim zabezpieczaj dla siebie wszystkie fontanny mana, zanim Abraxus zagarnie je dla siebie.

Kiedy Acheron zostanie przyparty do muru (ołtarza) i zdobędziesz wszystkie jego manalith, ruszaj na Czarcie Wrota (Demon Gate). Abraxus zostanie przy ołtarzu Acherona. Bramy strzeże zespół Nekrylów (Necryl) i oczywiście Astaroth. Ten ostatni jest nie do zranienia – dopóki nie zniszczysz Bramy.

Przed atakiem na nią wyślij oddziały przeznaczone do walki wręcz (melee units), aby uporały się z Nekrylami. Zajmij czymś Astarotha (np. zaklęciem Chwytorośli albo szczególnymi... hm... zdolnościami gnoma), a sam szybko nawróć dusze Nekrylów. Kiedy Astaroth zostanie sam jak palec w du..., zaatakuj bramę (nadal dbając o to, by demon się nie nudził).

Po zniszczeniu Bramy Abraxus zwróci się przeciwko tobie, jako lojalna poddana Stratusa. Możesz zakończyć etap, zabijając Astarotha albo też zostawić go przy życiu i zająć się Acheronem i Abraxus. Jeżeli pokonasz oboje czarodziejów, dostaniesz od Persefony premię. Jeżeli chcesz zabić Astarotha, wyślij przeciwko niemu jednostki latające – on sam, jako mordercza maszyna przeznaczona do walki wręcz, nie umie się odgryzać napastnikom atakującym z lotu – nomen omen – koszącego. W razie potrzeby postaraj się go unieruchomić Chwytorośłami; najlepiej uczynić to zaraz po zwaleniu Bramy, bo inaczej pójdzie do diabła albo jeszcze dalej – i trzeba będzie się nieźle natrudzić, by go odszukać.

Jeżeli zechcesz zająć się Czarodziejami pamiętaj, że defekacja... tfu, desekracja ich ołtarzy nie wystarczy; czarodziej musi zostać zabity podczas trwania zaklęcia.

Misja 6: Dys, stolica Stygii - miejsce śmierci.

Persefona daje ci nowe zaklęcie Aurę Uzdrawiania (Healing Aura), które jest lepsze niż tęcza. Stwór poddany jego działaniu (najlepiej jeden z twoich większych twardzieli) promieniuje uzdrawiającą aurą na wszystkie przyjazne stwory wokół niego.

Seerix i Acheron mają tu swoje ołtarze i musisz oba zbezcześcić (oczywiście o ile chcesz wygrać ten etap dla Persefony). Po pokonaniu Seerix, Charnel ci zaproponuje sojusz na okres dalszych misji (w trybie single player).

Szybko zbadaj rejon, by zagarnąć dla siebie nie wykorzystane fontanny mana. Zdrój na północnym zachodzie (gdy stoisz przed swoim ołtarzem pyskiem do niezbadanych ziem) jest do wzięcia za darmo.

Nawet jeśli będziesz się zachowywał spokojnie, jak chudy, mały, biały na przyjęciu urodzinowym u Malcolma X, Seerix i Acheron i tak cię zaatakują. Na szczęście po twojej stronie jest ent, Toldor. Ma on szczególną umiejętność (chroni tych, co są przy nim) oraz niebywałą siłę i wytrzymałość – kluczowe cechy do zwycięstw w pierwszych utarczkach. Gdy więc Seerix i Acheron przyjdą do ciebie, Toldor ich pozabija – wtenczas zajmij się nawracaniem podległych im dusz.

Zebrawszy większość dostępnych dusz w misji, zbadaj otoczenie. Zniszcz manality nieprzyjaciela, zbuduj własne na zajętych fontannach i odszukaj wioskę zombich na drugim końcu mapy (możesz tu zebrać sporo dusz). Kiedy Seerix i Acheron nie będą już mieli żadnych, które mógłbyś pozyskać, zbezcześć ołtarz Seerix. Charnel poprosi, byś się do niego przyłączył. Jeśli to zrobisz, misja się zakończy. Jeżeli nie zechcesz tego zrobić, musisz zniszczyć Seerix i przygotować atak na ołtarz Acherona.

Przed atakiem przygotuj armię tak dużą, jak tylko się da. Ołtarz Acherona jest strzeżony przez kilka Abominacji i Styxa. Kluczem do zwycięstwa jest właściwe wykorzystanie Toldora. Jego wytrzymałość i zdolność do ochrony stojących nieopodal stworzeń pozwolą ci odnieść zwycięstwo. Poleć całej swej armii, by trzymała się blisko enta i każ mu zaatakować nie strażników, a sam manalit. Użyj jego specjalnych zdolności i rzuć nań swoje nowe zaklęcie (Healing Aura). Skup się na utrzymaniu Toldora przy życiu – gdy ten upora się z manalitem, strażników wezmą diabli.

Misja 7: Skrzyżowanie Abaddony.

Nowe zaklęcie – Ścianorośl (Vinewall) - może zostać rzucone na nieprzyjaznego stwora, strukturę lub nawet kawałek terenu. Z punktu, w który wymierzysz, prostopadle do linii wzroku, wyrośnie ściana Chwytorośli.

Na tym etapie są trzy Piekielne Paszczaki (Hellmouth) - dwa przy jednej wiosce i jeden przy drugiej. Wieśniacy trzymają się przeciwległej strony mapy, a pozycje PP wskazują niebiańskie latarnie. Ołtarz Sorchy jest na półwyspie podobnym do twojego i położonym po przeciwległej stronie tej okrągłej mapy.

Z twojego ołtarza możesz zajrzeć w dolinę i zobaczyć fontannę mana. Stanąwszy twarzą do fontanny możesz zobaczyć na lewo w dolinie niewielką wioskę. Zajmują ją zombie. Zbuduj manalit na fontannie w dolinie i zwiąż z nim kilka stworów zaklęciem Guardian. Potem ruszaj do wioski, pozabijaj (juuuk!) zombich jakimś zaklęciem ofensywnym, zbierz ich dusze, i zbuduj tam manalit.

Zrób to tak szybko, jak tylko możesz i zaraz potem teleportuj się do swego ołtarza, by go bronić przed natarciem Sorchy. Być może trzeba będzie kilku starć, ale postaraj się podebrać czarownicy jak najwięcej dusz. Kiedy osiągniesz przewagę liczebną, zacznij śmielej badać mapę.

Pierwszego PP załatw z daleka, używając jednostek szturmu powietrznego. W razie możliwości użyj enta, by je uzdrawiał. Lecz też inne jednostki, które ucierpią w starciach. Kiedy PP zostanie zabity, zbierz jego dusze i okolicznych, martwych wieśniaków.

Jeżeli przepędzisz Sorchę, przestanie ci zagrażać, choć do ukończenia etapu nie jest to konieczne. Załatw dwa pozostałe PP na przeciwległym krańcu mapy, aby załatwić sprawę do końca. Jeśli zabraknie ci do tego dusz, weź pod uwagę, że PP strzelają dość wolno i z reguły w najbliższy cel. Okryj się zaklęciem i wystaw na ogień albo zbuduj w pobliżu manalit i skryj się za nim.

Misja 8: Helios, stolica Pyroborei i poligon broni Pyro.

Masz dwa nowe zaklęcia – Urok (Charm) i Podstępne Łodygi (Meanstalks). Misja w istocie będzie trudna. Urok rzucony na wrogiego potwora każe mu nagle przyłączyć się do ciebie; nawet jeżeli zaraz potem zginie w obronie twej sprawy, jego dusza pozostanie w twojej władzy (niebieska). Drugie z zaklęć (Meanstalks) wywołuje czysty chaos. Z ziemi wyrastają cztery gigantyczne kiełki, które bez wyboru sieją chaos, chwytając i przewracając wrogów czy sprzymierzeńców – najlepiej więc rzucić je w sam środek szyków nieprzyjaciela. Zaklęcie to jest osobliwie skuteczne podczas walki ze strażnikami, bo daje im zajęcie, podczas gdy twoje jednostki mogą się zabrać do roboty.

Pierwszy atak Sorchy najlepiej odpierać przy manalicie obok twego ołtarza. Mądre użycie dwu nowych zaklęć pozwoli ci osiągnąć przewagę w pierwszych walkach. Tuż przed tobą znajduje się nowe źródło mana, choć wiedźma pewnie już je zdążyła zająć. Na południe od niego jest trzecia fontanna; podejdź sam - twoja obecność wywoła wybuch wulkanu. Jeśli staniesz w pojedynkę, nie stracisz cennych jednostek.

Nieopodal pierwszego manalitu Sorchy jest drugi – i ten powinieneś zająć. Zanim wyślesz swoje oddziały do szturmu, rzuć nań czar Meanstalks albo po kolei oczaruj (Charm) Strażników. Za grzbietem jest ołtarz Sorchya w pobliżu znów strzeżony (Guardian) manalit. Rzuć jeden czar albo drugi... a potem obesr... eee... zbezcześć (desecrate) jej ołtarz. Niewiele jest rzeczy, które lubię bardziej od bezczeszczenia ołtarzy.

Na drodze do ołtarza Buty stoją cztery MP (Magnafryer). Buta może wcześniej zaatakować, zanim zabierzesz się do MP – wtedy lepiej wycofać się do najbliższego manalitu i trzymać się go, dopóki nie złapiesz większej liczby dusz. Do pokonania MP użyj szybkich jednostek (druidów, gargulców, ikarów itp.) i zbieraj skrzętnie uwolnione dusze. Jeśli poniesiesz zbyt wielkie straty, zbierz dusze i szybko przegrupuj swoje siły.

Kiedy przyprzesz Butę grzbietem do swego ołtarza, powinieneś mieć mnóstwo dusz. Jeśli coś mu jeszcze zostało, zwiąż kilka stworów zaklęciem Guardian do środkowego manalitu i odpieraj zaczepki Buty. W tym czasie zbieraj kolejne dusze. Prawdopodobnie będziesz mu-

siał zająć oba jego manality przed zdobyciem i desekracją ołtarza, bo w innym wypadku Buta będzie niszczył twoich szamanów, których wyprawisz z ta misją.

Misja 9: Thryhring, stolica Empyrei, ojczyzna Stratosa.

Otrzymujesz nową jednostkę – smoka. Jak wszystkie stwory latające smok może atakować każdą jednostkę nieprzyjacielską – bez względu na to, czy walczy wręcz, z dystansu czy nawet potrafi latać. Cecha ta, połączona z odpornością, powoduje, że smok jest ulubioną bronią czarodziejów.

Zbuduj manalit nad fontanną obok twego ołtarza, a potem przywiąż do niego smoka zaklęciem Guardian. Wywołaj drugiego smoka, ale zostaw go sobie na wypadek ataku Hachimana. Użyj go przeciwko abominacjom, które z pobliskiego wzgórza obrzucają cię... *excuses le mot*... flakami. Trzymaj się manalitu i w razie potrzeby uzdrawiaj oba smoki.

Po pierwszym ataku Hachimana zbierz wszystkie dusze, jakie się da i wystaw nos zza wzgórza. Niedaleko, w lodowej wiosce jest samotna dusza, która doda ci otuchy. Jeżeli Hachiman nie zostawi po sobie zbyt wielu duszyczek, poczekaj na kolejne uderzenie. Nie ruszaj na niego, dopóki nie będziesz miał większej części jego armii.

W miarę gromadzenia dusz, wzywaj kolejne smoki. Wkrótce zaatakuje cię Abraxus... choć może poczekać, dopóki nie ruszysz na jeden z jej manalitów. Tak czy owak, przy pomocy swoich najpotężniejszych zaklęć powinieneś przetrzebić jej armię, a potem wysłać na nią smoki. Kiedy przyprzesz ją do muru (czyt. ołtarza), na scenę wkroczy Jadugarr. Zwycięstwo w tej misji osiągniesz po zdefekowaniu... eee... zbezczeszczeniu ołtarzy wszystkich trojga nieprzyjaciół.

Misje Pyro

Nie masz dwu zdań, że Pyro kocha wszystko, co płonie, pali się i gore... większość jednostek i zaklęć Pyro w taki czy inny sposób obraca się wokół ognia. Silne (high-level) zaklęcia Pyro dają bardzo ciekawe możliwości. Ślepa Furia (Blind Rage) sprawia, że nieprzyjaciele godzą jedni w drugich, a Niszczący Wulkan (Devastating Volcano) może unicestwić spore ugrupowanie nieprzyjaciół lub jego manalit ze strażnikami. Pyro dość wcześnie zaczyna swoje kampanie przeciwko Persefonie i musi wyzwać Jamesa, by skonstruować swoje Pyrodrauliczne Dynamo (PD).

Misja 1: Daven, święta siedziba drzewa Daven.

Otrzymujesz rozkaz zdobycia dla Pyro miasta Daven i otaczających lasów. Wyślij spitfire'a, aby odszukał wioskę i jej obrońców. Na początku misji spitfire wraca z wieściami: wioska leży przed tobą i ma dwa wejścia - most od zachodu i dolinę od północy. Masz wysłać dość słabe jednostki Pyro: trybiaki (Cogs) przeznaczone do walki z bliska, sługi ognia (Flame Minion) z miotaczami płomieni i latające spitfire'y.

Po uzyskaniu swobody ruchu zajmij fontannę mana i zbuduj nad nią manalit – bez niego twój czarodziej nie będzie mógł tkać zaklęć. Potem stwórz Manahoary, działające niczym odbiorniki mana, pozwalające czerpać mana do woli.

Stwórz dwa manahoary, a potem zajmij się tworzeniem Trybiaków, SO (sług ognia) i spitfire'ów. Zbierz je razem w wyspecjalizowane grupy (np. spitfire'y), a potem ruszaj do wioski i poznaj się z Faestusem, nowym sprzymierzeńcem, którego trzeba utrzymać przy życiu.

Możesz połączyć swoje jednostki z oddziałami Feastusa. Zbadaj wioskę i pozabijaj wieśniaków czarem Ognistej Kuli (Fireball). Nawróć czerwone dusze i stwórz kolejne zastępy. Zgodnie z meldunkiem rozpoznania do puszczy Daven prowadzą dwie drogi - most za wioską i dolina północna. To w niej zaczaili się wrogowie, więc nie powinno być kłopotów z odparciem ataku i nawróceniem kmiotów (tym oczywiście powinni się zająć twoi szamani). Przy moście jest 3 strażników. Ogień skup przede wszystkim na druidzie, by nie zdążył wezwać posiłków. Zniszcz znajdujący się za nimi manalit Persefony i wznieś własny (będziesz miał wybór: zostawić tę konstrukcję w spokoju i przyłączyć się do Persefony albo kontynuować atak i zniszczyć święte drzewo). Przyłączenie się do Persefony oznacza pomoc druidów i zwiadowców (Rangers), ale jednocześnie utratę swoich własnych jednostek; praktycznie musisz się zająć obroną drzewa przed oddziałami, które sam niedawno tworzyłeś.

Jeśli chcesz zachować wierność Pyro, wybierz zniszczenie drzewa. Przed atakiem na samo drzewo wykorzystaj wszystko do eliminacji każdego zwiadowcy, druida i wieśniaka. Nie trzeba ci ich nawracać – po zniszczeniu drzewa misja się kończy. Jeśli wykończysz wszystkich mieszkańców Daven, dostaniesz nagrodę od Charnela. Zwycięstwo! Zwycięstwo!

Misja 2: Urghaz, dzika i surowa ojczyzna Trolli.

Pyro żąda, byś zajął ojczyznę Trolli - Urghaz. Pan każe, sługa musi. Aby tego dokonać, trzeba wyzwać lokalnego czarodzieja, Yogo, który będzie bronił Urghaz przed twoimi atakami.

Zaczynasz przed swoim ołtarzem i od razu musisz się zająć jego obroną, a właściwie organizacją. Należy związać z nim kilka stworów zaklęciem Guardian. Twój ołtarz (później możesz go przekształcić w świątynię - Shrine) służy też szamanom do nawracania schwytanych przez ciebie dusz.

Ruszaj przez siebie i zbuduj manalit. Zaczniesz z dwoma manahoarami, ale może się przydać jeszcze jeden lub dwa. Wybierz Tickferno i przekształć go w strażnika twego czarodzieja tak, by stwór podążał za tobą w bitwach. Z dostępnych ci dusz stwórz zestaw oddziałów, może i nie najodporniejszych, ale użytecznych; szczególnie zajmij się tworzeniem Spitfire'ów do zwalczania trolli (te są bezbronne wobec szturmu z powietrza). Uwiń się z tym szybko, bo zaraz zostaniesz przez nie zaatakowany, a może i przez samego Yogo.

Wspomagaj swoje stwory czarem Firestorm, wytwarzającym ognistą osłonę wokół twego czarodzieja. Możesz go użyć ofensywnie, bo osłona porusza się wraz z tobą - wystarczy więc wejść w środek nieprzyjacielskiego ugrupowania. Możesz też używać Fireballa.

Nawracaj wszystkie dostępne czerwone dusze, aby produkować kolejne jednostki; będą ci pilnie potrzebne, gdy ruszysz na Yogo. Zbadawszy okolicę, znajdziesz jego zapasowe manality. Zniszcz je wraz z ich obrońcami, a potem wznieś tam własne. Yogo jest podstępny niczym wąż i będzie próbował przekraść się na twoje tyły, by zniszczyć ci manality. W razie potrzeby natychmiast się tam teleportuj i z miejsca odpieraj natarcia podstępiusza.

Wokół ołtarza Yogo jest kilka manalitów; niektórych strzegą jego potwory. Atakując strzeżony manalit postaraj się pierwej „zmiękczyć" strażnika zaklęciami. Przed zniszczeniem obiektu wykończ strażnika. Zastąp wszystkie manality Yogo własnymi, ale uważaj, bo on też zna tę sztuczkę. Może ponownie zastępować je swoimi, więc spróbuj zostawiać przy nich swoich strażników.

Na ołtarz Yogo ruszaj, gdy zniszczysz jego manality. Yogo będzie się bronił, najpewniej w towarzystwie kilku trolli i zwiadowców. Przeciwko trollom wyślij spitfire'y, przeciwko rangersom użyj jednostek dalekosiężnych. Pokonanie Yogo to nie wszystko, bo przy manalicie albo ołtarzu może odzyskać krzepę. Ołtarz trzeba ci zbezcześcić (napisać na nim „Trollen raus!" czy co?) zaklęciem Desecrate, rzucając go na np. Tickferna. Gdy tego dokonasz, misja zostanie uwieńczona sukcesem.

Misja 3: Karn, graniczna forteca Glebe.

Od swego boga otrzymujesz polecenie wynegocjowania sojuszu z Jamesem –dokonasz tego ofiarując boskiemu obrońcy grupę Firefistów. Na początku poznasz czarodziejkę Sorchę, sojuszniczkę Pyro, która będzie ci towarzyszyła w bitwach. Dostajesz też nową jednostkę – Firefista; jest potężna i odporna, jednak trzeba ją wspierać oddziałami latającymi i dalekosiężnymi. Nowe zaklęcie - Pierścień ognia (Ring of Fire) - sprawia, że nieprzyjaciela ogarniają płomienie.

Zacznij od odszukania fontanny, a potem zbuduj manalit. Możesz też zechcieć stworzyć parę dodatkowych manahoarów. Z zespołu posiadanych dusz stwórz kombinowaną grupę, składającą się z jednostek do walki wręcz i na dystans. Firefisty będą w grupie Sorchy, więc nie spodziewaj się, że sam ich stworzysz, tyle że zaspokoisz żądania Grakkusa. Po zorganizowaniu swoich jednostek schowaj się za swój manalit - pojawią się dwa gargulce. Wysłał je obrońca Jamesa, Grakkus. Gargulce mają cię eskortować (wespół z Firefistami) do obozowiska Jamesa. Pogadaj i idź za nimi - nie przegap drugiej fontanny. Zbuduj tu manalit. Nie martw się, nie zgubisz gargulców. Nawet jeżeli tak się stanie, wal po prostu do wioski, gdzie ich ponownie odnajdziesz – razem z nimi Grakkusa. Zaofiaruj mu sojusz i popatrz, jak do roboty zabierają się Firefisty – nie jesteś dobry w te klocki. Po nie najlepszym przyjęciu stanie przed tobą nowe zadanie.

Wkrótce Grakkus wróci i to nie sam. Nad pobliską fontanną mana zbuduj świątynię. Posłuży to nawracaniu pozyskanych przez ciebie dusz – twoi szamani nie będą musieli za każdym razem biegać z nimi do ołtarza. Załatw wieśniaków (Sorcha pewnie zaczęła to samo) i nawróciwszy ich dusze, przekształć je we własne jednostki. Wyprodukuj dodatkowe Firefisty, ale nie zapomnij o wsparciu – powietrznym i dalekiego zasięgu. Potem bierz się do roboty i tłucz nadciągające gargulce.

Kiedy Grakkus wróci, zwiąż walką jego jednostki, osłabiając je nowym zaklęciem RoF (Ring of Fire). Kiedy nadciągnie sam czarodziej, wycofaj się przebiegle w kierunku siedziby Sorchy, by i ją wciągnąć do walki (w pojedynkę wiele z Grakkusem nie zwojujesz). Doskonałą kombinacją bojową jest połączenie Firefistów z oddziałami dalekosiężnymi. Skrzętnie zbieraj duszyczki Grakkusa i usilnie je nawracaj, wykorzystując do tego szamanów i świątynię.

Zmuszając go do odwrotu, znajdź jego ołtarz w głębi pola. Zniszcz pobliskie manality i zastąp je własnymi. Potem zbliż się do jego ołtarza i każ jednemu z Firefistów zbezcześcić ołtarz Grakkusa, rzucając nań (znaczy na Firefista) zaklęcie Desecrate. Potem skieruj wszystkie jednostki na obrońcę Jamesa. Na koniec pojawi się James, który wielkodusznie przyzna, że choć zawiodłeś w misji, nie była to twoja wina.

Misja 4: Orgren, kilka wiosek znanych z wytwarzanego tu granitu.

W tej misji masz nową jednostkę - Piromaniaka (piromaniac) - i nowe zaklęcie Tchnienie Smoka (Dragonfire). Czar ów to po prostu długa i skuteczna erupcja ognia, trafiająca w wybraną jednostkę. Natomiast piromaniak jest doskonałym oddziałem dalekiego zasięgu i świetnie uzupełnia siły bojowe Pyro. Przeciwnicy (Charlotte) też mają się czym pochwalić, np. miotaczem głazów.

Ponieważ negocjacje z Jamesem „nie wypaliły", Pyro postanawia zająć się kradzieżą dusz, potrzebnych mu do jego nowej superbroni – PD (Pyrodraulic Dynamo). Nieopodal jest jednak wraża czarodziejka (chętnie bym się dowiedział, co i gdzie wraża), Charlotte. Doradzamy, byś przed próbą porywania kmiotków (musisz pojmać 20), zawarł z nią umowę. Miejsce pobytu niewolników jest widoczne na minimapce; podążaj za migający-

mi strzałkami. Na razie nie spiesz się jednak z wyprawą. Zbadaj okolicę, by znaleźć kilka fontann mana; zbuduj na nich manality i powołaj do istnienia manahoary.

Na razie nie oddalaj się od swego ołtarza; zastanów się nawet, czy nie przywiązać doń zaklęciem Guardian kilku strażników (mogą to być rozmaite stwory, byle twarde i odporne). Kiedy zobaczysz na minimapie jednostki nieprzyjaciela, zbliż się do nich i podbechtaj je do ataku. A potem wiej do swego strzeżonego manalitu, gdzie możesz łatwiej i skuteczniej odpierać ataki. Zbierz dusze martwych i oddaj je swoim szamanom do nawrócenia. Mając nowe dusze powołuj kolejne jednostki latające, lądowe oraz piromaniaków. Powtarzaj ten proces aż zbierzesz nieliche siły. Dopiero wtedy ruszaj przeciwko czarodziejce.

Znajdując kolejne manality Charlotty, zabijaj strzegące je stwory, nawracaj dusze i stale zwiększaj siłę swej armii. Buduj własne manality lub świątynie. Na razie ignoruj kmiotków i szukaj manalitów Charlotte, a potem zajmij się jej ołtarzem. Zniszcz otaczające go manality i wyślij jakąś odporną jednostkę (np. piromaniaka) z zaklęciem Desecrate. Skup się też na czarodziejce i przepędź ją z okolicy.

Dopiero wtedy poszukaj niewolników. Kiedy ich odnajdziesz (migające strzałki na minimapie), twój czarodziej po krótkiej „perswazji" skłoni ich, by się udali do twego ołtarza I oddali w służbę Pyro. Jeżeli zaczną się stawiać, zabij jednego dla „naprzykładu".

Potem przeszukaj rejon za siedzibą wieśniaków na wschód od twego ołtarza; podejdź do Sorchy usadowionej na skałach. Przekaż jej wiadomość od Pyro, który namówi czarodziejkę do wstąpienia w szeregi jego sojuszników. Misja zostanie uwieńczona sukcesem po zebraniu 20 kmiotków. Po znalezieniu Sorchy dostaniesz od Pyro nagrodę dodatkową.

Misja 5: Żarowisko (Cindercrag), siedziba centrum naukowego Pyro.

Na początku misji otrzymujesz nową jednostkę napadu powietrznego – Pyrodaktyla. Dostajesz też nowe zaklęcie – Wybuch (Explosion). Zaczynasz od obejrzenia nowej broni Pyro, Pyrodraulicznego Dynamo (PD). Niestety, nie jest jeszcze gotowe, choć brakuje dosłownie kilku drobiazgów. Przede wszystkim Pyro musi dostać jeszcze kilku niewolników. Badając okolicę zbierz ich w różnych zgromadzeniach i poprowadź do Pyro. Do ukończenia dynamo trzeba 10 ludzi. Potem jeszcze musisz poczekać około pięciu minut na rozruch... i już możesz z niego korzystać.

Podczas tej misji natkniesz się na dwoje czarodziejów: Grakkusa i Charlottę. Podczas pierwszej części misji zostawią cię w spokoju, ale gdy ruszysz na poszukiwania, nadziejesz się na jedno z nich albo na oboje; na koniec trzeba będzie się zająć ich ołtarzami. Jako uzupełnienie swoich jednostek dostajesz Pyrodaktyla, wytrzymałego, ziohącego naftą, latającego gada. Kosztuje niewiele (trzy dusze) i może oślepiać przeciwników, sprawiając, że są podatniejsi na ataki z dystansu.

Podejdź do fontanny i skonstruuj manalit. Uzupełnij liczbę swoich manahoarów. Utwórz też kilka Pyrodaktyli. Nie szukaj Grakkusa i Charlotte - na razie jesteś dla nich za cienki. Czas ruszać do faktorii. Zobaczysz je podążając za migającymi plamkami na minimapce; możesz też kierować się wskaźnikami latarni na ekranie głównym.

Aby pojmać niewolników, po prostu zbliż się do każdego z nich. Pójdą za tobą – pilnie patrz na minimapę, żeby się upewnić, że gdzieś ich nie wcięło. Znajdź Pyrodrauliczne Dynamo (na wschód od twego ołtarza), za pierwszą i drugą faktorią. Za jednym zamachem łapiesz 3 niewolników, więc trzeba ci obrócić 4 razy. Zbliżając się do dynamo zauważysz, że Pyro go broni i to całkiem dobrze. Jego jednostki z łatwością odpierają ataki Grakkusa I Charlotty. Podróżując między faktoriami możesz się natknąć na Grakkusa albo Charlottę. Trzymaj się na razie z daleka od ich silnie bronionych manalitów i ołtarzy. Walcz z nimi w pobliżu swoich obiektów. Szybko nawracaj pobitych wrogów, aby wzmocnić swoją armię. Potrzebujesz prawdopodobnie 2 pełnych uzupełnień, aby uporać się z obojgiem. Zbadaj całą mapę i zniszczywszy nieprzyjacielskie manality, zastąp je własnymi.

Po odesłaniu niewolników do Dynamo, machina zacznie się ładować a wsteczny licznik pokaże ci, że potrwa to pięć minut. Na końcu odliczania PD uderzy w któryś z nieprzyjacielskich ołtarzy albo manalitów. Poczekaj więc z ostateczną rozprawą aż do tego momentu. Tymczasem trzymaj się z tyłu i zostaw sprawy własnemu biegowi – jeżeli Grakkus albo Charlotta cię zaatakują, chwytaj dusze zabitych jednostek i oddawaj szamanom do nawrócenia.

Dynamo znacznie osłabia siły i środki obronne nieprzyjaciela (tworzy czerwone dusze, więc jeśli szybko się doń dobierzesz, mogą być twoje). Ruszaj na uszkodzoną bazę, ■ potem zniszcz strażników i manality; na koniec przywołaj Pyrodaktyla, by zdefekował ołtarz. Umieść własne manality (lub świątynię) na fontannie, a potem uderz na drugą bazę. Na tym etapie powinieneś mieć już wiele jednostek i sporą moc. Użyj zaklęć, aby osłabić obronę ołtarza, ■ potem zrób jak wyżej. Wykańczając drugiego czarodzieja (czarodziejkę), dopełnisz misję.

Misja 6: Agothera, stolica Glebe i dawny bastion Jamesa.

Na początku dostajesz nową jednostkę, Bombardę (Bombard). Do jej stworzenia potrzeba 4 dusz, ale jest bardzo dobra do walki na dużą odległość. Nowe zaklęcie Pyro, Ognista Ściana (Firewall), pokrywa określony teren płomieniami, uszkadzającymi wszystkie stwory w pobliżu. Pamiętaj, że najlepiej spisują się grupy kombinowane, w których są jednostki ciężkiej artylerii, latające i do walki wręcz.

Masz się udać do Agothery i przeprowadzić rozmowy z Jamesem, poprzednio nie przejawiającym chęci do negocjacji. W ostatniej misji Pyro pokazał, jak skuteczną bronią jest jego PD i teraz próbuje przekabacić Jamesa, by stanął po jego stronie. Musisz się uporać z dwoma czarodziejami, z którymi miałeś honor już wcześniej – Grakkusem i Charlotte. Na całe szczęście na początku będziesz miał nieco wytchnienia; wykorzystaj ten czas na zbadanie pobliskich dolin, gdzie natkniesz się na rozmaite zasadzki. Pokonanym napastnikom zabieraj dusze i oddawaj je w opiekę szamanom.

Zacznij misję tradycyjnie, budując manalit na pobliskiej fontannie. Dostępne dusze wykorzystaj do tworzenia oddziałów do walki wręcz (melee) i na odległość (ranged), do wsparcia bombardy (mogą ci się też przydać jeden lub dwa manahoary). Potem zgrupuj je wszystkie i ruszaj na zachód. Utrzymuj tempo (aby przyspieszyć bombardę rzuć na nią czar Speed), aż zobaczysz przed sobą fontannę mana. Uważaj, bo jest tu zasadzka. Poczekaj na resztę jednostek. A potem podejdź bliżej.

Joj! Rzucają się na ciebie ze wszystkich stron. Eliminuj wrogów kolejno, skupiając całą siłę ognia na najbliższych. Wspieraj się przy tym zaklęciami, aby szybciej kończyć wrogów. W pobliżu nie ma żadnego wrogiego czarodzieja - nie przejmuj się więc za bardzo łapaniem wrogich dusz... I tak nie mają do kogo wrócić. Tak czy inaczej wykorzystaj dostępne dusze do tworzenia nowych szeregów. Po rozprawieniu się z napastnikami nawróć wszystkie połapane duszyczki i zbuduj manalit na fontannie. Potem wróć do swego ołtarza (bardzo lubię mieć ołtarze) i poczekaj aż szamani skończą swą robotę. Z nowo zaciągniętych pod twe sztandary dusz utwórz nowe jednostki.

Zbadaj inne doliny – porozwalaj zasadzki i pozbieraj dusze. Po każdej bitwie wracaj do swego ołtarza. Spodziewaj się silnych ataków Grakkusa, Charlotte albo obojga. Większe bitwy lepiej toczyć nieopodal swego ołtarza i manalitu (możesz przy nim zostawić strażników), aby szybciej nawracać dusze (na szamanów możesz też rzucać zaklęcie Speed - zasuwają wtedy jak wariaci). Bitwy będą ciężkie, ale dadzą ci się spore zapasy mana do rzucania zaklęć. Trzeba będzie szybko uzdrawiać swoje zastępy, bo wróg będzie najpewniej znacznie bardziej liczny od ciebie.

Zbieraj więc dusze, nawracaj je i twórz nowe jednostki – aż będziesz miał 20-24 oddziały. Dopiero wtedy zacznij natarcie wzdłuż doliny i zabierz się za niszczenie obcych manalitów, by zastąpić je własnymi. Potem rozwal na strzępy ołtarze Grakkusa i Charlotte i oczyść okoliczne manality. Obrońcy ołtarzy są dość odporni, więc trzeba ich pierwej osłabić zaklęciami. Przy pierwszej lepszej okazji bezcześć ołtarze. Po unicestwieniu pierwszego powinieneś zyskać taką przewagę, że drugiego czarodzieja (czarodziejkę), możesz załatwić nawet przez sen. Po zbezczeszczeniu drugiego ołtarza otrzymasz bonus od Pyro.

Misja 7: Arborea, brama do Idylliac i starożytnej ojczyzny Entów.

Zostaniesz wysłany do Arborei, żeby przeprowadzić rozmowy z Abraxus i Shakti – co jest oczywistym niedomówieniem, bo gdy tylko zaczniesz misję, dostaniesz w dziób! Do tej misji dostajesz nową jednostkę, Warmongera, który wali niczym karabin maszynowy na średnie odległości. W grupkach po kilku ,Warmongery mogą zadać wrogowi poważne straty, pilnuj ich więc i stale uzdrawiaj w razie potrzeby. Nowym zaklęciem jest Ognisty Deszcz (Rain of Fire - RoF). Cel dostanie po czerepie meteorytami i ognistym deszczem. Zaklęcie ma dość długi czas rażenia i może rywalom prawdziwie uprzykrzyć życie.

Natychmiast przejdź do fontanny mana i zbuduj tam manalit. Rzuć zaklęcia Guardian na Warmongera i przypisz go do konkretnej grupy uderzeniowej. Z pozostałych dusz skleć drugiego Warmongera lub jakąś jednostkę dalekiego zasięgu. Cele, jakie ci postawiono, to zniszczenie Abraxus i Shakti. W rzeczy samej jednak wystarczy tylko odpierać ich ataki – ich usunięciem zajmie się kto inny. Kto, dowiesz się nieco później.

Strażnicy manalitu powinni odeprzeć pierwszy atak. Skup się na jednym z wrogich ci czarodziejów, a potem przerzedź jego szeregi i zbieraj dusze (nikt ci nie będzie w tym przeszkadzał). Użyj ich dusz do polepszenia kondycji twych strażników. Są dość potężni, zarówno w obronie, jak i w natarciu. Trzymaj ich przy grupie uderzeniowej i każ im skupić ogień na nadciągających oddziałach wroga. Nie wahaj się z używaniem zaklęć – bardzo skuteczne jest RoF. Nie zaczynaj na razie ofensywy, tylko broń manalitu, uzdrawiaj strażników, by byli zdrowi niczym rydze. Zebrane i nawrócone dusze wykorzystuj do tworzenia nowych jednostek, które możesz wiązać kolejno zaklęciem Guardian. W pewnym momencie Abraxus nagle wyniesie się precz - i w samą porę, bo teraz masz przeciwko sobie tylko Shakti. Krótką chwilę wytchnienia wykorzystaj na zbadanie okolic i zlokalizowanie dodatkowych manalitów, a nawet paru wieśniaków lojalnie oddanych Persefonie. Możesz ich pozabijać i zdobyć dodatkowe dusze. Jak tylko wróg znów się pojawi na minimapce, wracaj do swoich strażników.

Na Shakti też nie musisz nacierać. Kluczem do zwycięstwa jest skuteczna obrona. Uzdrawiaj swoich strażników, bądź zastępuj ich nowymi, nawracaj czerwone duszyczki... i czekaj, jak Wellington pod Waterloo. W końcu Shakti zostanie zniszczona przez nieznaną siłę. Ta misja kończy się dość dziwacznie i stanowi początek kolejnej bitwy dla Pyro. Pamiętaj, obrona, obrona i jeszcze raz obrona. Trzymaj się swego manalitu i wykorzystuj mana do uzdrawiania strażników.

Misja 8: Idylliac, stolica Elysium, ostatnia twierdza Persefony.

Pyro wysyła cię do Idylliac, stolicy Persefony, gdzie natkniesz się na Jadugarra, jej obrońcę. Rozkazy są dość proste – masz załatwić Jadugarra, nawet jeżeli nie wszystko pójdzie po myśli Pyro. W kilka chwil po rozpoczęciu misji zostaniesz zaatakowany – widać, że wróg zabiera się do dzieła bardzo poważnie. Na szczęście masz dwa nowe zaklęcia. Ślepa Furia powoduje, że jednostki nieprzyjaciela atakują się wzajemnie. Wulkan jest jeszcze groźniejszy; we wskazanym miejscu wybucha wulkan. Co jeszcze lepsze, nie gaśnie on zbyt szybko; pozwala przygotować oddziały do rzezi pozostałych przy życiu zastępów wroga. Wulkan będzie najlepszym wyborem przeciwko rozpoczynającym się właśnie atakom Jadugarra.

Przede wszystkim jednak jest ci potrzebny manalit, a potem strażnik. Przejdź więc do fontanny mana i wznieś nad nią manalit. Potem stwórz Manahoara i wywołaj swoją najlepszą jednostkę dalekosiężną (Warmonger). Na nic innego nie będziesz miał chyba czasu. Przywiąż strażnika do grupy, a potem skieruj się ku wzgórzu i idź ścieżką za manalitem. Jadugarr wejdzie od swojej strony.

Jak tylko zobaczysz Jadugarra, otwórz pod nim Wulkan. Powinieneś w ten sposób uporać się z większością napastników. Przy odrobinie szczęścia może się okazać, że załatwiłeś wszystkich.

Szybko zbierz czerwone dusze i stwórz z nich dodatkowych strażników – (powinno wystarczyć 3-4). Na powrót Jadugarra nie trzeba będzie długo czekać. Nadal trzymaj się manalitu i broń go, wykorzystując swoich strażników. Podczas walki wspomagaj swoje oddziały zaklęciami i za każdym razem odpieraj Jadugarra precz. Jeśli zostawi za sobą jakieś czerwone dusze, łap je szybko i oddawaj szamanom.

Podczas przerwy w walkach, znajdź wyspę położoną na zachód od twej pozycji początkowej. Jest tam fontanna mana, manalit i nawet jacyś kmiotkowie. Rzuć na manalith zaklęcie Teleport i przenieś się tam. Zbuduj na fontannie świątynię. Pozabijaj wieśniaków jakimś tanim zaklęciem i nawróć ich dusze. Po zakończeniu roboty (lub w razie kolejnego natarcia Jadugarra) wróć do swej bazy. Po odparciu ataku z nawróconych dusz stwórz kolejną mieszaną grupę jednostek bojowych. Wkrótce po pokonaniu trzeciego (lub czwartego) uderzenia Jadugarra, zobaczysz, jak się wycofuje i zadanie wykończenia twej osoby zleca Hachimanowi. No cóż, w zasadzie jest ci wszystko jedno - i tak masz przerąbane, jak mały drwal na wielkiej Syberii.

Nie nadużywaj wulkanu – potrzeba czasu do całkowitej regeneracji tej umiejętności, więc użyj go ponownie dopiero przeciwko Hachimanowi. Nie będziesz musiał na niego długo czekać, pojawi się, pojawi... na czele sporego zespołu niemilców. Użyj zaklęcia Wulkan i wspieraj swoich strażników. Zbieraj dusze poległych, ale akcję odwetową zacznij dopiero, gdy będziesz miał przynajmniej 22-24 oddziały. Wtedy opuść pozycję wyjściową.

Na fontannie mana zbuduj manalit, potem ruszaj przed siebie, z każdą chwilą odpychając Hachimana wstecz. Cały ogień skoncentruj na czarodzieju. Kiedy go odpędzisz (czasowo oczywiście), zajmij się jego sługami – pozabijaj ich i oddaj ich dusze swoim szamanom. Przy strzeżonych manalitach Hachimana poruszaj się ostrożnie. Zewnętrznych strzegą bombardy – dalekosiężne jednostki artyleryjskie, bardzo niebezpieczne, kiedy się je zaklęciem podniesie do statusu strażnika. Osłabiaj je czarami i wyślij przeciwko nim lataczy. Jednostki lądowe i dalekosiężne też sobie z nimi w końcu poradzą, ale poniosą spore straty, które należy uzupełnić przed powrotem Hachimana. Manalitów w pobliżu ołtarza Hachimana strzegą feniksy. Spróbuj obejść ołtarz z lewej lub z prawej; nie ma potrzeby nadziewać się na oba manality jednocześnie. Załatw feniksy wulkanem (jeśli nie zginą, to przynajmniej mocno im się dostanie) i zaraz potem atakuj, a potem zastąp manalit swoim własnym. Po zbezczeszczeniu ołtarza Hachimana znajdź czarodzieja i przegnawszy go raz na zawsze, zajmij się ostatnią misją dla Pyro.

Misja 9: Thryhring, stolica Empyrei, siedziba Stratosa.

Pyro wysyła cię do Thryhringu, siedziby Stratosa, razem z Sorchą (tak przynajmniej ci się wydaje), by ostatecznie pokonać pozostałych czarodziejów i bogów. Kiedy jednak obejrzysz scenę otwierającą całą misję, przekonasz się, że Sorcha zdradziła Pyro i weszła w sojusz z Abraxus i Acheronem - teraz zwraca się przeciwko tobie. Kluczem do powodzenia jest skuteczna obrona na początku misji. Nieprzyjaciele znacznie przewyższają cię liczebnie i na starcie będą cię nieznośnie nękali atakami.

Do ich odparcia musisz ustawić strażników przy manalitach. Masz dwu wolnych warmongerów – natychmiast przesuń ich do fontanny mana. Skonstruuj manalit i rzuć na obu warmongerów zaklęcie strzeżenia (Guardian). Wszystkie dostępne dusze wykorzystaj do wezwania feniksa - nowej, potężnej jednostki Pyro. Dwa warmongery i feniks powinny wystarczyć, by na początku uporać się z napastnikami. Zebrawszy i nawróciwszy kolejne dusze, wywołaj nowego feniksa i warmongera. Pilnie bacz na zdrowie strażników i w razie potrzeby chyżo bierz się do leczenia.

Nie ruszaj jeszcze na ołtarze nieprzyjaciół. Broń się tym, co masz; zbieraj czerwone duszyczki i oddawaj je szamanom do nawrócenia. Potem wezwij kolejne warmongery i feniksy, grupując je w ruchomy zespół uderzeniowy. Broniąc swego ołtarza, będziesz mógł zebrać sporo dusz. Nawracaj je intensywnie i powołuj nowe jednostki – dopiero, gdy będziesz miał 22-24 warmongery i feniksy, możesz ruszyć na poszukiwania ołtarzy wrogów.

W pewnym momencie Acheron po prostu zniknie (najpewniej wtedy, gdy poczuje się już bardzo pochyło); przypuszczalnie zostanie unicestwiony przez Marduka. Zostaną ci do pokonania zdrajczyni Sorcha i Abraxus. Zbierz siły w garść, odejdź od ołtarza i zacznij przeczesywanie mapy w poszukiwaniu nieprzyjacielskich manalitów. Niszcz je kolejno i zastępuj własnymi. Dodatkowe dusze użyj do wezwania kolejnych manahoarów.

Bliżej leży ołtarz Sorchy – pierwej więc jej przyłóż. Jej manalitów strzegą Feniksy jako strażnicy. Zniszcz co się da za pomocą wulkanu albo poszczuj wrogów ślepą furią (Blind Rage). Podczas zamieszania rzuć do ataku swoich. Potem obłóż feniksa czarem Desecrate i skieruj go na ołtarz Sorchy. Znajdź ją na mapie i zniszcz na dobre (istnieje możliwość, że baba się schroni u Abraxus).

Do zakończenia misji (i pełni szczęścia) została ci tylko rozprawa z Abraxus. Przejdź za ołtarz Sorchy, przedostań się przez góry (i doliny) do nieźle umocnionej siedziby Abraxus. Po drodze znajdź posąg Ashura (i kilku śniegoludów, którzy przyjdą głupio komentować). Wysłuchaj uważnie, pozabijaj, nawróć i wykorzystaj. Może zechcesz wystawić świątynię na fontannie, tak by szybciej nawracać zagrabione duszyczki.

Przed atakiem na Abraxus poczekaj na odtworzenie zaklęcia wulkan. Rzuć je, by zniszczyć to, co jeszcze zostało biednej czarodziejce. Potem dołóż czar Blind Rage i niech się jej wojacy wzajemnie wyrzynają. Dalej, zbliż się do ołtarza i każ Feniksowi go zbezczeszcześć. Natenczas znajdź Abraxus i skończ z nią raz na zawsze. Zwycięstwo!

Ostatnia Misja: Tygiel

Ostatnia misja jest taka sama dla wszystkich – niezależnie od tego, jaką drogą ku niej dążyłeś. Niełatwo powiedzieć, jakimi zaklęciami będziesz dysponował, bo zależy to od tego, któremu bogu się przedtem poświęciłeś. Tygiel to ostateczna rozprawa z Mardukiem. Misja ta różni się nieco od poprzednich.

Na początek dowiedz się więc, że Marduk nie ma ołtarza, co oznacza, że nie można go na stałe unicestwić – nie jest to zresztą warunek sine qua non (albo, jak mówią niektórzy, „sikwa non") zwycięstwa. Jeżeli unicestwisz Marduka w utarczce, wróci po prostu do najbliższego manalitu i się „odtworzy". Po drugie: on wcale nie musi nawracać twoich błękitnych dusz – wystarczy, że się do nich zbliży i już! Dla ciebie natomiast niezwykle ważne jest jak najszybsze zebranie dusz pobitych stworów; Marduk jest szybki i nie zawaha się przed kradzieżą twoich poddanych. Jeżeli pozwolisz mu na uzyskanie przewagi, to na pewno przegrasz. Stale licz swoje dusze i staraj się kraść je Mardukowi, ale nie dopuść, by doszło do sytuacji „przeciwpołożnej".

Celem misji jest zniszczenie Megalitu, sporej konstrukcji na wzgórzu rozpartym pośrodku mapy. Po zbliżeniu się do Megalitu odkryjesz źródło jego mocy. Należy zająć wszystkie manality Marduka w okolicy. Nie sprawiłoby to trudności, gdyby nie fakt, że każdy manalit jest silnie strzeżony. Marduk zaś krąży po okolicy z całym orszakiem podległych mu potworów.

Zacznij od zebrania swoich manahoarów - każ im się pilnować (Guardian). Skonstruuj dwa manality na 2 odsłoniętych fontannach przed twoją pozycją wyjściową. Użyj dostępne dusze do stworzenia 2 wysoce skutecznych jednostek (niezłe są jednostki latające) i rzuć na nie zaklęcie Guardian, by je powiązać z jednym z manalitów. Łatwiej bronić się przed Mardukiem mając strażników niż wykorzystywać je jako jednostki mobilne. Jako strażnicy twoi poddani są silniejsi i szybciej wracają do zdrowia. Kiedy ustawisz strażników, pokaże się Marduk. Rzuć jakieś skuteczne zaklęcie, aby go nieco zniechęcić (ślepą furię, wulkan, tornado, śmierć, cloudkill albo wiertło). Nawróć czerwone dusze, które zostaną po tej rzezi, ale nie licz na to, że wyprzedzisz w tym Marduka. Naślij na niego swoich strażników (wskaż im go jako cel). Jeśli przepędzisz go z pola bitwy, zdołasz nawrócić kilka czerwonych dusz. Marduk wycofa się do najbliższego manalitu i przegrupuje. Nie będziesz musiał długo czekać - wróci niczym zły szeląg.

Zacznij zbierać dusze i stwórz porządną grupę uderzeniową. Uderzaj przeciwko najbliższemu manalitowi Marduka. Jego strażnicy są bardzo odporni i trzeba będzie użyć najsilniejszych zaklęć, by ich choć trochę osłabić. Zanim się do tego zabierzesz, spróbuj zebrać przynajmniej 10 jednostek wysokiego stopnia. Jak tylko zwalisz manalit, zastąp go swoim własnym. Jeśli zbadasz sterczący pośrodku okolicy Megalit, dowiesz się, ile jeszcze należy rozwalić manalitów Marduka (licznik pojawi się w lewym górnym rogu ekranu).

Z pozostałymi manalitami Marduka postępuj tak samo – osłabiaj strażników zaklęciami i nacieraj, dopóki nie odzyskali sił. Marduk jest podstępny, niczym indiański zwiadowca i będzie próbował przywrócić *status quo*, odzyskując wcześniej zdobyte przez ciebie manalithy. Pilnie śledź licznik w lewym górnym rogu ekranu.

Po zniszczeniu wszystkich manalitów ruszaj na wzgórze z Megalitem i każ wszystkim swoim jednostkom przypuścić generalny szturm. Megalit nie będzie mógł odpierać ataków bez pomocy manalitów. Po zniszczeniu Megalitu staniesz oko w oko z Mardukiem. Na tym etapie nie powinno to już być trudne – masz sporo jednostek, a Marduk jest niemal bezsilny. Znajdź go i zacznij prześladowania. Rzucaj swe najsilniejsze zaklęcia i pilnie za nim podążaj. Teraz powinieneś pokonać go bez trudu. Po zniszczeniu Marduka kończysz zwycięsko grę.

EGM.



producent: Fox Interactive
platforma: PC

No One Lives Forever

Jeśli czytacie te słowa, to znaczy, że podobnie jak ja zafascynowaliście się przygodami Cate Archer i spodobało wam się życie szpiega. Wcale się temu nie dziwię, gdyż No One Lives Forever jest pierwszorzędną gierką nawiązującą do takich przebojów, jak Thief: The Dark Project, Shogo: Mobile Armor Division oraz Blood 2: The Chosen. Z tym pierwszym tytułem łączy ją sposób rozgrywki, natomiast z dwoma pozostałymi - twórcy, czyli osławiony team Monolitha. Tak czy siak, zakładajcie buty na wysokich obcasach, do torebki schowajcie wybuchowe szminki oraz rewolwer i ruszamy do walki z Volkovem.

THE ASSIGNMENT, SCENE I

Filmik... obejrzyj sobie najpierw, co też wyczynia nasz "przyjaciel" Volkov, później ujrzysz przebieg twojej rozmowy z Brunem.

THE ASSIGNMENT, SCENE 2

Przywitaj się ładnie z panią w recepcji i skieruj się do drzwi po lewej. Za nimi dalszą drogę do pokoju odpraw wskażą ci znaki zawieszone na ścianach. W środku czeka cię ponownie kilkuminutowa gadka z szefem, który dokładnie wyjaśni ci, co sprawiło, że musiałeś stawić się w siedzibie Unity. Po konwersacji masz się stawić na trening, więc wyjdź z pokoju odpraw i skieruj się za kierunkowskazami do pokoju treningowego.

THE ASSIGNMENT, SCENE 3

Trening. Rób dokładnie to, co ci każą. Przy strzelnicy czeka cię zabawna konwersacja.

MISFORTUNE IN MOROCCO, SCENE I

Pierwsza misja, i to od razu dość trudna. Twoim zadaniem jest ochrona ambasadora, którego ma zamiar zlikwidować Volkov na ulicach Marakeszu. Zajmij miejsce przy oknie, przygotuj karabin Geldmacher SVD i czekaj na najemnych zabójców. W pierwszej fazie będą się oni pojawiać na dachach po lewej i prawej stronie. Moja rada jest taka, abyś w momencie, gdy usłyszysz ostrzeżenie i zauważysz zabójcę, włączył szybko lunetę i zastrzelił drania. Potem znowu wyłącz lunetę, i tak w kółko. Może jest to uciążliwe, ale zaręczam, iż skuteczne. Kiedy ambasador zejdzie na dół na ulicę, pojawią się na niej zabójcy. Teraz musisz być trochę szybszy.

Kiedy już zabijesz wszystkich najemników, dostaniesz polecenie od Bruna, aby udać się do pokoju numer 12. Podnieś leżący na biurku folder oraz amunicję i wyjdź na korytarz. Dojdź nim na balkon otaczający dziedziniec. Zejdź na dół po schodkach (zwróć uwagę na okno, nad którym znajduje się hak - później ci się on przyda) i przejdź przez drzwi, a następnie korytarzem dojdź do drzwi, na których widnieje cyfra 12. Otwórz je i w środku otwórz oba okna. Będzie gorąco, bo zabójcy ambasadora pojawiać się będą na ulicy, za rogami budynków oraz w oknach przeciwległego gmachu. Trzeba się nabiegać i tym razem karabin nie jest najlepszą bronią. Co prawda ja z niego właśnie korzystałem, ale chyba lepszy jest rewolwer. Po zabiciu wszystkich bandytów podnieś leżącą pod biurkiem teczkę, a następnie wróć na dziedziniec i przejdź przez niebieskie drzwi naprzeciw.

MISFORTUNE IN MOROCCO, SCENE 2

Masz się spotkać ■ Brunem w hotelu niedaleko recepcji. Na wstępie polecam ci wysłuchać rewelacyjnie zabawnej rozmowy pomiędzy arabskim handlarzem ■ strażnikiem. Ów handlarz za wszelką cenę próbuje sprzedać małpę. Zabij strażnika, ale zrób to po cichu, tak aby nie usłyszeli cię pozostali strażnicy. Szczerze powiedziawszy, wątpię, aby ci się to udało. Zapewne usłyszy cię drugi strażnik i zacznie się strzelanina. Nie ma sensu, abyś strzelał w strażników znajdujących się za furtką, gdyż twoje kule nie przelecą przez nią. Najpierw musisz przestrzelić kłódkę na furtce i dopiero wtedy zabić bandytów. Przeczytaj wiszącą przy furtce na ścianie kartkę i wejdź do hotelu przez niebieskie drzwi. Oba korytarze prowadzą do tego samego miejsca, tak że nie ma większego znaczenia, w którą stronę pójdziesz. Proponuję jednak korytarz po prawej. Jeśli chcesz się trochę pośmiać, to porozmawiaj z facetem stojącym przy kobiecie w niebieskiej sukience. Potem pójdź korytarzem do pokoju 101. W nim znajdziesz list ukryty pod łóżkiem. Omiń toalety, dziewczynę stojącą koło dystrybutora z napojami, aż dojdziesz do schodów. Wejdź po nich na górę i zabij faceta w czerwonej kamizelce. Wejdź do pokoju 204 i podnieś list znajdujący się na kredensie koło telewizora. W sąsiednim pokoju (203) jest kamizelka kuloodporna. Podejdź do balkonu i wejdź na poręcz, po czym wykonaj skok na drewnianą kładkę po prawej. Nie jest to łatwe, ale powinno ci się udać. Przejdź przez otwarte okno, wylądujesz w pokoju, który jest zamknięty od zewnątrz. Weź stąd teczkę i skieruj się do korytarza pomiędzy pokojami 203 i 204. Dojdziesz nim do balkonu na patio. Pójdź dalej i zabierz kopertę przy barze kopertę. Idąc dalej, dotrzesz do dziedzińca. Jest tutaj trzech strażników. Jeden stoi przy kolumnie, drugi patroluje dziedziniec, ■ trzeci siedzi na wieży w prawym rogu dziedzińca i dzierży w łapach karabin maszynowy. Zabij dwóch pierwszych z rewolwerów, a trzeciego ściągnij ze snajperki. Potem przejdź przez dziedziniec, skieruj się w prawo, ale nie wychodź za róg. Dzięki temu usłyszysz kolejny komiczny dialog. Następnie zabij strażnika i podejdź do biurka, gdzie znajdziesz skoroszyt. Potem dalej korytarzem do kolejnego dziedzińca. Weź akta leżące koło faceta w niebieskiej koszuli, który stoi przy oknie. Podejdź do końca korytarza i wysłuchaj kolejnej rozmowy, po czym zastrzel dwóch stojących tam zbirów i podnieś kolejną teczkę z aktami, którą znajdziesz przy maszynie wytwarzającej lód. Na końcu kolejnego korytarza zabij dwóch strażników i weź skoroszyt z ławki oraz akta leżące za wózkiem do przewożenia walizek. Przejdź przez drzwi i skieruj się w prawo. Zagadaj trzykrotnie dziewczynę ubraną w fioletowy strój, a rozśmieszy ona strażników. Posłuchaj tej śmiesznej konwersacji, a potem pójdź w lewo i zastrzel ze snajperki patrolującego tamtejszy teren strażnika. Zabierz skoroszyt ze stolika na patio. Przejdź przez drzwi, które znajdują się na drugim końcu patio. Idąc korytarzem, natkniesz się na dwóch zbirów. Następnie trafisz do holu z windą, a potem do skrzyżowania korytarzy. Skieruj się na wprost i wkrótce napotkasz Bruna.

Obejrzysz cut-scenkę, która niestety zakończy się bardzo nieprzyjemnie. Bruno zginie z ręki Volkova, ■ ty ledwo ujdziesz z życiem. Tymczasem Volkov czmychnie, wydając rozkaz swoim podwładnym, aby wysadzili cały hotel. Musisz się spieszyć, aby temu zapobiec, na Volkova przyjdzie jeszcze pora. Najpierw zabij oprychów próbujących zabić zakładników. Najlepiej, abyś użył w tym celu snajperki. Potem podejdź do okna i przeczytaj wiszącą na ścianie notatkę. Powróć do holu z windą, zabij najemników Volkova i rozbrój bombę zamocowaną do drzwi windy. Pójdź dalej korytarzem, zabijając po drodze kilku strażników, i rozbrój kolejną bombę na drzwiach pokoju konferencyjnego. Za rogiem jest dwóch zbirów mających ochotę pozbawić życia zakładnika. Zabij ich i skieruj się do holu, gdzie wcześniej widziałeś dwóch facetów stojących przy windzie i wózek na walizki. Tym razem jest tam kilku najemników i kolejna bomba. Rozwal kolesi i zaopiekuj się tykającą niespodzianką. Idź dalej, aż ujrzysz czterech zbirów próbujących rozwalić zakładnika. Przeszkodź im w tym i pójdź do agencji turystycznej, przeskocz przez ladę i rozbrój bombę koło telefonu. Później biegiem na dziedziniec, gdzie jest dwóch najemników i zakładnik. Potem dalej idź wzdłuż pokoi hotelowych od numeru 201 wzwyż. Natkniesz się tutaj na dwóch kolejnych złoczyńców. Uratuj zakładników, ■ twoja misja zakończy się sukcesem.

MISFORTUNE IN MOROCCO, SCENE 3

Na początek rozwal kilku najemników, a później przejdź przez drzwi po drugiej stronie dziedzińca. Podnieś tam kamizelkę kuloodporną oraz akta leżące na ławce. Następnie pójdź w prawo, na dół po schodach, aż wpadniesz na pięciu zbirów. Możesz wdać się w wymianę ognia lub spróbować po cichu ich ominąć. Kiedy sobie z nimi poradzisz, obejdź budynek z prawej strony. Tutaj usłyszysz zabawną rozmowę, a potem miń balkon, skręć w lewo i zejdź na dół po schodach. Na dole pójdź w prawo, przejdź przez hol z dywanem i wyjdź drzwiami na końcu pomieszczenia, a na zewnątrz skieruj się w prawo. Potem wejdź na górę po rampie i zbliż się do niebieskiego znaku z namalowanym telefonem. Pod nim jest skoroszyt, a w pobliskim pokoju drugi. Wyjdź z budynku i podnieś kamizelkę, po lewej jest także list. Pokonaj most, a dojdziesz do patio, na krórym pod stołem znajdują się dokumenty. Później wróć się na ulicę do miejsca, gdzie jest facet z małpą. Wdrap się po brudnej rampie koło tego faceta, skręć za róg, potem w prawo, aż dotrzesz do drewnianego mostka. Potem znowu na górę po rampie i w prawo. Natkniesz się na strażnika i teczkę. Tego pierwszego zabij, a to drugie podnieś. Przejdź przez dziedziniec, mijając siedzącego przy stoliku faceta, i pokonaj kolejny dziedziniec. Po lewej od-

najdziesz niebieskie drzwi. Zanim je jednak otworzysz, przygotuj broń, bowiem za nimi są bandyci. Wejdź do kolejnego pomieszczenia i zastrzel strażnika czającego się za skrzynią. Teraz pozbieraj porozrzucane rzeczy: skoroszyt, dokumenty, kamizelkę. Potem wyjdź na balkon i skręć w lewo, po czym wyciągnij snajperkę i zapoluj na wrogów. Kiedy skończysz, pójdź korytarzem przed siebie, aż znajdziesz się na ulicy. Zejdź po schodach do straganu i zabierz stamtąd kamizelką kuloodporną. Potem wskocz do wody i popłyń do końca kanału, gdzie powinieneś skręcić w prawo. Na końcu jest zdewastowany most, przy którym dopadniesz prawą rękę Volkova.

MISFORTUNE IN MOROCCO, SCENE 4

Ten pustynny kanion to świetne pole do popisu dla snajperki. Po drugiej stronie jest kilku Arabów, więc nie ociągając się, zastrzel ich. Ewentualnie możesz wycelować w bak z benzyną zaparkowanego samochodu. Z namiotu zabierz pudełko amunicji i rusz dalej kanionem. Zabij kolejnego bandytę, a potem trzech kolejnych w ruinach po prawej. Weź stamtąd skoroszyt oraz kamizelkę kuloodporną. Wkrótce dojdziesz do pola minowego po lewej. Jeśli masz okulary z wykrywaczem min, to nie widzę przeciwwskazań, abyś się na nie wybrał (przy samochodzie jest amunicja i teczka). W innym przypadku odradzam. Tak czy inaczej twoja droga wiedzie dalej kanionem w prawo. Na jego końcu ujrzysz całkiem ładny i duży pałac. Aby się do niego dostać, musisz wskoczyć do studni po lewej i przepłynąć wodnym tunelem. Na jego końcu, przy wejściu do pałacu jest strażnik z pistoletem maszynowym. Zabij go i rusz na górę po schodach, ale uważaj, gdyż natkniesz się na zbiegającego zbira. Na górze rusz przed siebie korytarzem. Przechodząc obok drzwi możesz przystanąć i podsłuchać śmieszną rozmowę. Potem wejdź na górę, zabij bandytów i weź leżącą za krzesłem teczkę. Następnie wróć się na dół do drzwi i przejdź przez nie. Na skrzyniach znajdziesz dokumenty. Przebiegnij przez dziedziniec tak, aby nie trafił cię żaden z wielu strażników. Po drugiej stronie dziedzińca otwórz drzwi i z magazynu zabierz amunicję i kamizelkę. Opuść magazyn i cicho pójdź korytarzem. Dzięki temu podsłuchasz zabawną konwersację i ujrzysz, jak jeden ze zbirów zabija drugiego. Wymierz mu sprawiedliwość i przejdź przez kolejny dziedziniec, zabierając akta leżące pod drzewem. Przejdź przez któreś z dwojga drzwi (bez znaczenia jest które, gdyż prowadzą w to samo miejsce) i zejdź na dół po rampie do wielkich drzwi. Otwórz je, a za maszyną znajdziesz teczkę. Wejdź na górę, gdzie usłyszysz, nie wiadomo już którą, śmieszną pogadankę. Zabij dwóch strażników i weź list leżący na balkonie. Teraz wróć się kawałek korytarzem przez dziedziniec i przejdź przez drzwi znajdujące się po lewej od tych dużych wrót. Po drodze natkniesz się na jednego strażnika czającego się po lewej oraz na trzech znajdujących się w pokoju po prawej. Po zabiciu ich skręć w prawo, wejdź na balkon i... tak się zakończy twoja misja w Maroku.

BERLIN BY NIGHT, SCENE I

Na początku musisz znaleźć kontakt. To ten facet stojący na chodniku po lewej ubrany w płaszcz. Porozmawiaj z nim (ma koleś poczucie humoru ;)), a następnie idź odebrać telefon, który jest za rogiem budynku po lewej. Dostaniesz polecenie udania się do pobliskiego domu, ■ tam do pokoju 205. Weź z budki akta i wróć do miejsca, gdzie rozmawiałeś z facetem w płaszczu. Wejdź do budynku naprzeciwko, stoi tam przy wejściu kobieta. Zadzwoń domofonem do pokoju 205. Następnie wejdź na górę windą i zapukaj do pokoju 205. Spod drzwi wysuną się dokumenty, w których jest napisane, abyś udał się do pobliskiego baru i tam nawiązał kolejny kontakt. Zjedź na dół, po wyjściu na ulicę przejdź na drugą stronę i wejdź w zaułek, gdzie jest bar. Ciężko tam nie trafić, gdyż świecą się neony. Zejdź po schodach do baru i podejdź do siedzącego przy stoliku niedaleko baru faceta. W trakcie bardzo zabawnej konwersacji otrzymasz kolejne zlecenie. Pójdź do strażnicy przy bramie i zagadaj strażnika. Jak się okaże, nie grzeszy on rozumem i otworzy bramę. Przejdź przez nią i po cichu skradnij się do narożnika budynku z lewej. Posłuchaj rozmowę pomiędzy strażnikami, kiedy się rozejdą, zabij jednego z nich. Drzwi garażu otworzą się i wypadną przez nie strażnicy. Niełatwo jest ich pokonać, lecz kiedy to już uczynisz, wejdź do garażu. Zrób tak, jeśli strażnicy zauważą, że zabiłeś jednego z nich. W innym przypadku pójdź w kierunku domku po lewej stronie trawnika. Przestrzel kłódkę i wejdź do środka. Dojdź do końca i wdrap się na górę po drabinie. Potem dojdź do stróżówki i postaraj się w niej zabić strażnika, zanim włączy on alarm. Następnie użyj "body remover", aby pozbyć się ciała (kamery!!!). Jeśli strażnik nie włączył alarmu, to pociągnij za dźwignię, otwierając tym samym wrota. Potem wróć przez garaż na ulicę i dojdź do wrót. Za nimi podnieś list i wejdź do pobliskiego biura. Tutaj znajdziesz amunicję oraz guzik wyłączający alarm. Wciśnij go i wyjdź przez drugie drzwi. Na ulicy czeka na ciebie kilku strażników plus kolejni w wieży wartowniczej. Pozabijaj ich (pamiętaj, że możesz snajperką rozwalić reflektory) i przejdź przez bramę pomiędzy wieżami.

BERLIN BY NIGHT, SCENE 2

Na ścianie po lewej wisi notatka, ale zanim ją przeczytasz, najpierw ze snajperki ściągnij strażnika spacerującego po dziedzińcu. Dopiero teraz przeczytaj notatkę i rusz na dziedziniec. Wejdź przez drzwi po lewej, nad którymi pali się lampa. W pomieszczeniu po prawej od wejścia znajdują się rozmawiający strażnicy. Zabij ich, ale nie strzelaj, gdzie popadnie, gdyż na beczce umieszczona jest jedna z bomb, które masz uzbroić, i przypadkowa kula może spowodować wybuch, ■ tym samym przedwczesne zakończenie misji. Rusz dalej korytarzem, za zakrętem natrafisz na strażnika. W tym pomieszczeniu znajduje się również po lewej stronie kanciapa ochrony. Po cichu zbliż się do niej i przez szybę zastrzel strażnika, zanim zdąży on włączyć alarm. Potem zabij dwóch pozostałych strażników. Nie zostawiaj przypadkiem ich ciał na widoku, gdyż jest tu kilka kamer. W kanciapie znajdziesz kamizelkę. Potem skieruj się do magazynu, gdzie musisz zastrzelić kolejnego strażnika kryjącego się w biurze na piętrze, drugi stoi przy monitorze. Weź z biura kamizelkę kuloodporną, a z dołu taśmę leżącą na półce. Następnie przejdź przez podwójne drzwi. Wyjdziesz na dziedziniec. Znajdź bramę i ją otwórz, a potem wskocz na pudła i wejdź do środka przez okno. Zabij kręcącego się tutaj strażnika i włącz kolejny przycisk, który znajdziesz pomiędzy beczkami. W dalszej kolejności przyciśnij guzik na ścianie, aby otworzyć drzwi od garażu. Zabij dwóch strażników i przejdź przez podwójne drzwi z oknami, które znajdują się z lewej strony. Tam włącz kolejną bombę, którą znajdziesz na beczce po lewej. Wróć się kawałek i wyjdź na dziedziniec, na którym stoi zaparkowana ciężarówka. Za nią znajdziesz platformę. Teraz masz dwa wyjścia. Albo dostać się do środka przez drzwi pod kamerą po lewej, albo wejść przez okno po prawej. Jeśli wybierzesz to pierwsze, od razu wejdziesz do jadalni, natomiast jeżeli przejdziesz przez okno, znajdziesz się w magazynie, gdzie jest ukryta kamizelka kuloodporna. Za drzwiami natomiast jest jadalnia. Przejdź przez jadalnię i wejdź na górę po schodach, a tam przejdź przez podwójne drzwi. Wyjdziesz na patrolowany dziedziniec. Nie przechodź jednak przez drzwi, ale obejdź budynek z prawej strony i wejdź przez drzwi, które tam ujrzysz. Zanim to jednak nastąpi, musisz zabić trzech strażników. W środku znajdziesz list na biurku. Wejdź na górę po schodkach, za zakrętem znajdziesz biuro. Przejdź nim do kolejnego pomieszczenia, a potem przez podwójne drzwi naprzeciw i w ten sposób dotrzesz do biblioteki. Załóż okulary i zrób zdjęcie, gdy kolor książki zmieni się na zielony. W drugiej sali bibliotecznej, która jest po prawej, powtórz tą samą czynność. Potem przejdź przez drzwi i po schodkach na górę. Tam znajdziesz zapalniczkę. Zejdź na dół i wyjdź bocznym wyjściem, za nim natkniesz się na swój kontakt. Użyj zapalniczki i porozmawiaj z facetem, potem wróć się przez drzwi i przejdź przez drzwi na dole po prawej. Zejdź na dół do piwnicy i tam podejdź do półki.

BERLIN BY NIGHT, SCENE 3

Przekradnij się pomiędzy filary. Jeżeli strażnicy dostrzegą cię lub znajdziesz się w polu widzenia kamery, to bez zastanowienia strzelaj! Potem idź ≡ biurko i zrób zdjęcie książce, którą przeglądała kobieta. Znajdziesz tutaj także zbroję. Idź na górę po schodach i tam wejdź do pierwszego biura. Weź dokumenty leżące na półce, ■ potem pogadaj z naukowcem. Jeśli jednak wyczujesz, że coś kręci, to zastrzel go. Później załatw strażnika pilnującego skrzyżowania korytarzy. Zaraz też przybiegnie jego kumpel. Na końcu korytarza znajdziesz szatnię, zabij strażnika i weź list. Nie strzelaj przypadkiem do pozostałych strażników (jest ich dwóch), bo włączy się alarm. Wróć do korytarza, który wcześniej ominąłeś.



Zanim skręcisz do niego, podsłuchaj zabawną rozmowę. Potem wejdź do drugiego biura po prawej i weź z niego ksero leżące na biurku. Następnie wejdź do kolejnego korytarza, zlikwiduj ochronę i przejdź przez stalowe drzwi koło wyjścia z biura. W korytarzu podsłuchasz kolejną rozmowę, ■ potem, jeśli masz kartę do łamania kodu, zjedź na dół windą i przejdź przez drzwi koło platformy. W innym przypadku zjedź na dół do miejsca, gdzie zabiłeś strażnika. Ostrożnie opuść windę i podsłuchaj rozmowę, ■ potem zabij dwóch strażników, ale tak, aby tego nikt nie usłyszał, lub po prostu schowaj się i przeczekaj, aż przejdą. Ze stołu weź list. Ostrożnie opuść pomieszczenie, gdyż na platformie nad tobą jest strażnik. Możesz go co prawda zabić, ale upadnie on w polu widzenia kamery, więc lepiej odpuść sobie. Skieruj się do korytarza, z którego wyszła ochrona. Wejdź do pomieszczenia i dalej na górę po schodach. Korytarzem dojdziesz do pomieszczenia ≡ oszkloną ścianą. Wkrótce pojawi się strażnik, którego odciągnij kawałek i zabij

poza zasięgiem kamer. Drugi ze strażników jest w pomieszczeniu ze szklaną ścianą. Możesz go zabić, nie wchodząc do niego, ale po chwili I tak pojawi się naukowiec, który zauważy zwłoki, więc jego też musisz zastrzelić. Innym sposobem jest po prostu prześlizgnięcie się koło kamer i strażników. Następny kawałek korytarza musisz pokonać biegiem, abyś nie został zauważony przez kamery. W wyniku tego dobiegniesz do balkonu, na którym jest lub był strażnik (wszystko zależy od tego, czy wcześniej go zabiłeś, czy nie). Przez balkon przebiega kolejny korytarz. Powinieneś go przebiec, aby dostać się do doktora Schenkera. Ale zanim tak postąpisz, wejdź do korytarza naprzeciw, a potem przez drzwi z symbolem radioaktywności. Zabierz stamtąd leżącą na podłodze koło biurka teczkę. Potem pójdź dalej korytarzem, zejdź na dół po schodach I tutaj zabij dwóch żołnierzy. Następnie skieruj się w prawo i natkniesz się na laboratorium. Pod ścianą stoi długa ławka, na której jest skoroszyt. Natomiast przed wejściem do laboratorium na szafce znajdziesz kamizelkę kuloodporną. Teraz wróć do korytarza, o którym wcześniej wspominałem. Wejdź do pierwszego biura po prawej i ze ściany zabierz kamizelkę, a z ławki skoroszyt. Poczekaj chwilkę, aż do komnaty wejdzie strażnik i go zabij. Następnie dojdź do końca korytarza i wejdź do laboratorium po lewej, weź z ławki skoroszyt i wejdź do laboratorium po prawej. Przed tobą stanie doktor Schenker. W czasie rozmowy z nim pojawią się w drzwiach do laboratorium nieżyczliwie nastawieni żołnierze. Wyjmij kałasznikowa i zmasakruj ich! Kiedy strzały zamilkną, ponownie porozmawiaj z doktorem. Teraz obaj musicie się wynieść z laboratorium. Ostrożnie wyjdź na korytarz, jest tu jeszcze sporo żołnierzy czekających tylko na okazję do wpakowania ci kulki. Jeśli doktor Schenker skryje się podczas strzelaniny i nie będzie chciał się ruszyć, pogadaj z nim jeszcze raz i namów go do współpracy. Po dojściu na balkon skręć w lewo, dojdź do końca korytarza, zejdź na dół po schodach, przejdź przez szare drzwi i... to koniec twej przygody w Berlinie.

UNEXPECTED TURBULENCE, SCENE 1

W czasie trwania cut-scenki wybierz pytania "What about your wife?" i "How is such a thing possible?". Kiedy się ona skończy, przygotuj sobie najlepiej Hapton Carabine lub Gordon 9 mm SMG (to mój osobisty faworyt!) i wyjdź z kabiny, po czym skręć w lewo. Wejdź do pierwszej kabiny na lewo i weź z niej dokumenty. Wyjdź i tym razem pójdź na prawo od kabiny doktora Schenkera. Omiń kolejną kabinę i wejdź do łazienki, zabierz n niej list oraz kamizelkę kuloodporną. Kiedy wejdziesz do przedziału pasażerskiego, drzwi na zewnątrz wypadną i powstanie dekompresja. Otwórz klapę w podłodze i wskocz do środka. Następnie otwórz kolejną klapę I podsłuchaj zabawną konwersację. Potem obejdź toaletę i wejdź na górę po schodkach po prawej. Nie pozostaje ci nic innego, jak wejść do środka.

UNEXPECTED TURBULENCE, SCENE 2

To jedna z trudniejszych plansz w całej grze. Musisz działać szybko, bo w innym przypadku zginiesz wraz ze spadającym samolotem. Sytuacja jest tym bardziej nieciekawa, że zostałeś rozbrojony. Pójdź do przedziału konferencyjnego i weź stamtąd skoroszyt. Teraz szybko zejdź na dół po drabince i tam znajdziesz broń. Strzel do terrorysty i wejdź do kabiny po prawej, aby zabrać z niej teczkę. Błyskawicznie wróć do klapy, wdrap się na górę i tam powinieneś znaleźć leżące koło zdemolowanych drzwi dokumenty. Pobiegnij w drugim kierunku, zabij dwóch kolejnych terrorystów, weź amunicję i wbiegnij do następnej kabiny. Weź leżący na stoliku dokument i biegiem rusz korytarzem. W tym momencie samolot się przełamie, a ty znajdziesz się w powietrzu. Popatrz w dół, a ujrzysz terrorystę. Podleć do niego, lecz nie zabijaj go! Kiedy się zbliżysz, Cate powie coś w stylu: "mind if I borrow that?" (czyli: "czy mogę to sobie pożyczyć"). Podleć jeszcze bliżej i ujrzysz, jak Cate zabierze mu spadochron. W zasadzie to już koniec tego poziomu, ale musisz jeszcze trochę postrzelać do nadlatujących spadochroniarzy.



RENDEZVOUS IN HAMBURG, SCENE 1

Na początek trzeba się jakoś dostać do środka klubu, ale jak do uczynić, skoro mięśniak przy wejściu twierdzi, że nie wpuści nikogo? Pogadaj zatem ze stojącą przed tobą laską. Jak się okazuje, zna ona bardzo prosty sposób na dostanie się do klubu i z chęcią ci pomoże. Gdy zagada ochroniarzy, podejdź do okna na prawo od wejścia, wdrap się na śmietnik i pchnij okno. No i jesteś w środku. Podejdź do pary stojącej przy stole I skręć korytarzem w prawo. Dojdź do kobiety i faceta siedzących przy stoliku I zagadaj ich. Potem pójdź dalej, aż dotrzesz do damskiej toalety. Wejdź do środka i zabierz stamtąd dokumenty. Teraz wróć do stolika z siedzącą parą i przejdź przez drzwi od strony kobiety. Przejdź obok telefonów i wejdź na górę po schodach, [redacted] tam skręć w prawo, po czym przejdź przez drzwi w kamiennej ścianie. Z biurka w tym pomieszczeniu zabierz list. Po raz drugi wróć się do stolika z parką i tym razem skieruj się przez drzwi od strony faceta. Odnajdź faceta w zielonej koszuli i porozmawiaj z nim, [redacted] potem pójdź do damskiej toalety.

RENDEZVOUS IN HAMBURG, SCENE 2

Robi się gorąco, więc wyjmij jakąś cięższą spluwę, wyjdź na korytarz i sprzątnij dwóch terrorystów próbujących zabić faceta. Usłyszysz podziękowanie, ale to nie czas na uprzejmości. Pójdź korytarzem w prawo i weź leżące przy telefonach perfumy. Skieruj się do kantorka, zejdź na dół po schodach, a potem przez brązowe drzwi. Zabij pałętających się tutaj ochroniarzy (jest ich czterech lub pięciu), a następnie zrób piękną fotkę książki leżącej na stole i z beczki weź dokumenty. Przejdź ostrożnie przez sąsiednie drzwi, gdyż jeden z ochroniarzy, którzy tam są, pchnie w twoim kierunku wózek. Na górze przejdź przez drzwi po lewej. Ze stołu w tym pomieszczeniu weź list i skieruj się przez drzwi po prawej do kuchni. Zabij tu wszystko, co się rusza. Ze zlewozmywaka weź saszetkę. Wejdź do kolejnego pomieszczenia i skręć do głównej sali klubu (tam gdzie jest scena). Zastrzel trzech ochroniarzy i oglądnij sobie cut-scenkę, w której weźmie udział gruba szycha. Kiedy się skończy, przejdź przez podwójne drzwi i zejdź na dół po schodach, [redacted] później wejdź do baru i zabierz stąd dokumenty. Wróć do głównej sali. Przejdź przez drzwi przy scenie. Jesteś w przechowalni i tu znajdziesz teczkę oraz kamizelkę kuloodporną. Otwórz okno I wyskocz na ulicę. Niestety, twój kontakt zginie od kuli, więc nie pozostaje nic innego, jak go pomścić. Potem zabierz amunicję leżącą pod murem, w miejscu, skąd strzelał snajper. Odwróć się i podążaj w drugą stronę. Zejdź na dół po schodach i przystań na końcu uliczki, aby podsłuchać zabawną konwersację o piwie. Teraz ostrożnie idź dalej, starając się uniknąć światła reflektorów, choć i tak istnieje bardzo duże prawdopodobieństwo, że zostaniesz wykryty. A zatem mam taką propozycję, abyś wyjął snajperkę i pogasił reflektory oraz snajperów na dachach, a potem dobądź coś bardziej poręcznego i pozabijaj zaalarmowanych żołnierzy. Po rozprawieniu się z wrogami zejdź na dół do doków w stronę skrzyń, a potem w prawo. Wejdź na barkę...

A TENUOUS LEAD, SCENE 1

Spokojnie podejdź w stronę bramy i podsłuchaj toczącą się rozmowę. Następnie zabij strażnika, przestrzel lub otwórz zamek i odeślij na wieczny odpoczynek kolejnego strażnika. Wejdź na górę po schodkach i z biura weź list leżący na biurku. Potem skieruj się w korytarz. W pierwszym biurze po prawej jest kamizelka kuloodporna. W kolejnym biurze, także po prawej, jest strażnik oraz list. Pokój z lewej jest pusty, więc nawet tam nie wchodź. Opuść budynek i wejdź w uliczkę, u wylotu której stoi zaparkowana furgonetka. Skieruj się w lewo i tam zastrzel strażnika strzałem w głowę. Poczekaj chwilkę, aż nadejdzie drugi i potraktuj go tak samo. Idź cały czas prosto, aż dojdziesz do zaworu umieszczonego w betonowej strukturze. Przekręć zawór i odsuń się, po czym zabij strażnika. Teraz pójdź w prawo, wejdź do budynku usytuowanego niedaleko wiszącej kamery i weź skoroszyt leżący na pudełku po prawej. Następnie skieruj się do szatni, gdzie natkniesz się na kilku strażników, których oczywiście pozabijaj. Teraz uważaj, gdyż natkniesz się na gorącą parę tryskającą ze ścian. Spokojnie popatrz i wylicz, kiedy powinieneś przebiec, aby nic ci się nie stało. Na końcu korytarza jest pomieszczenie z wyposażeniem elektrycznym. Zejdź na dół po schodach, weź notatkę wiszącą na ścianie przy zaworze i zejdź jeszcze niżej. Tam zabij dwóch strażników, podnieś notatkę leżącą koło akumulatora (czy co też to jest!), a potem pociągnij za rączkę od tego akumulatora i z podłogi podnieś list. Wróć po schodach na samą górę i jeszcze wyżej na górę po drabinie, aż dotrzesz do niepracującego akumulatora. Otwórz właz, zejdź na dół i przekręć zawór. Teraz powróć na środkowy poziom (to nie moja wina, że tyle trzeba się nałazić!) I przejdź przez niebieskie drzwi. Skręć za rogiem, omiń ponownie kłębiącą się parę, przeciśnij się pod rurą i weź zawór. Następnie zejdź na dół i wyjdź przez niebieskie drzwi, a potem na górę po schodkach i przez kolejne drzwi. Kogo my tu mamy? Czy to nie jest przypadkiem pan Goodman?

A TENUOUS LEAD, [redacted] 2

Przejdź przez podwójne drzwi, zabijając strażnika. Potem przejdź przez korytarz z rurą oraz kamerą i weź list leżący na pudełkach za zakrętem. Za kolejnymi podwójnymi drzwiami ujrzysz pudła oraz palety, a także ochronę. Wdrap się po pudłach po lewej i wejdź na dach, a tam otwórz okno. Podsłuchasz śmieszną rozmowę, po czym poczekaj na strażników. Kiedy jeden z nich skieruje się w stronę drzwi, zabij tego drugiego. W magazynie są w zasadzie same skrzynie i nic więcej. Jednak w drugim pomieszczeniu od miejsca, którym wszedłeś, są materiały wybuchowe umieszczone na beczce z paliwem. Wiesz, co zrobić? Potem przejdź przez podwójne drzwi, a potem przez podobne po prawej stronie. Podsłuchasz kolejną konwersację I znajdziesz się w pomieszczeniu z dwoma strażnikami. Zabij ich i weź z szafki kamizelkę kuloodporną. Potem wejdź na górę po schodkach i tam ujrzysz następną kamizelkę. Za rogiem jest biuro, w którym na biurku leży skoroszyt. Weź go i wyjdź z biura drugim wyjściem, po czym skręć w lewo. Wejdź do pomieszczenia na końcu korytarza, choć najpierw musisz strzelić w zamek, aby się tam dostać. Po wejściu użyj snajperki, aby zabić strażnika. Z tego miejsca ujrzysz również beczki z paliwem. Zejdź na dół i pójdź korytarzem do żółtej rampy, tam zejdź na dół i włącz przycisk. Jest tu także druga i trzecia, wystarczy, że się tylko odwrócisz. Za rogiem skręć w lewo i idź z powrotem, aż dotrzesz do szatni. Teraz z kolei powróć do żół-

tej rampy nad magazynem i wejdź przez otwarte drzwi na platformie, na której stał zabity przez ciebie ze snajperki strażnik. Po lewej są beczki z paliwem oraz materiałem wybuchowym. Włącz guzik - w ten oto sposób poradziłeś sobie ze wszystkimi czterema materiałami. Przeskocz nad barką i omiń skrzynie, po czym rozejrzyj się za leżącą gdzieś tutaj kopertą. No to teraz musisz powrócić aż na sam początek poziomu. Niestety masz sporego pecha, bo magazyn jest wypełniony terrorystami z H.A.R.M.-u uzbrojonymi w kałasznikowy. Musisz zatem bardzo uważać, [redacted] kiedy wreszcie dotrzesz w miejsce, w którym rozpocząłeś ten poziom, wystarczy, że klikniesz na podwójnych drzwiach.

A TENUOUS LEAD, [redacted] 3

Podnieś list leżący na skrzyni z lewej, potem wejdź na górę po schodach i otwórz drzwi, a usłyszysz zabawną rozmowę. Podkradnij się do biura za rogiem. Po cichu otwórz drzwi, wślizgnij się do środka i poczekaj na terrorystę, który pojawi się w celu inspekcji kamery. Kiedy ją sprawdzi, strzel mu prosto w czachę. Weź z biura skoroszyt oraz kopertę. Następnie wyjdź na korytarz i skieruj się w lewo. Przejdź przez drzwi, nad którymi jest napisane "Exit", zastrzel ochronę i wydostań się na dziedziniec. Jeśli dysponujesz gadżetem o nazwie Zipcord Hookshot, to skorzystaj z niego, aby dostać się na platformę i wyskoczyć przez okno po prawej. Dojdź po żółtej rampie do pomostu i tam skręć w lewo, musisz to zrobić szybko, lecz również cicho, aby nie usłyszeli cię strażnicy, którzy stoją na pomoście. Jeśli niezauważony dotrzesz do żółtych schodów, to podsłuchasz konwersację, która jednak tym razem nie jest zbyt zabawna. Ujrzysz także, jak jeden ze strażników odchodzi. Wyjdź na dziedziniec po lewej, ominiesz skrzynie i dotrzesz do schodów. Pójdź do końca korytarza, zabijając po drodze strażnika i przejdź przez drzwi. Tu znajdziesz schody, które doprowadzą cię do dziedzińca. Zabij na nim strażnika oraz przestrzel zamek w drzwiach. Wejdź do środka, a następnie wdrap się na górę po drabinie. Poczekaj chwilę, aż podjedzie dźwig i wskocz na niego. Dojedziesz nim statek, co zakończy pomyślnie tę planszę.

A TENUOUS LEAD, SCENE 4

Podejdź do faceta, znokautuj go i zabierz jego broń. Jeśli nie wiesz, gdzie on jest, to wyjaśniam że za tobą i za rogiem. Następnie odnajdź patrolujących strażników i zastrzel ich. Hmmm... teraz przeszukaj pomieszczenie, aby odnaleźć w jednym z rogów (ciężko mi określić, w którym, gdyż nie ma tu nic, co mogłoby posłużyć jako punkt odniesienia) niebieski pojemnik, który musisz sfotografować, a obok niego znajdziesz wyjście. Za drzwiami pójdź w lewo, zanim jednak skręcisz, usłyszysz, jak jeden ze strażników zacznie kogoś wołać. Cofnij się i z zasadzki załatw go. Teraz skręć za róg i idź cały czas przed siebie, aż usłyszysz czyjąś rozmowę. Zastrzel obu facetów i weź kamizelkę kuloodporną oraz list z podłogi. Za pomarańczowymi pudłami w tym pomieszczeniu jest żółty kontener, który musisz sfotografować. Potem przejdź po cichu przez drzwi po drugiej stronie pomieszczenia i skieruj się w prawo. Podsłuchasz kolejną konwersację (szpieg to ma "gumowe uszy" ;)). Skręć w lewo i dojdź do deptaka, za nim znajdziesz czerwony pojemnik, który także musisz sfotografować. Teraz wejdź na górę po drabinie i przyciśnij czerwony guzik, aby zjechała winda. Wsiądź do niej i przyciśnij drugi czerwony przycisk, aby wjechała ona na górę. Odszukaj tutaj zielony pojemnik i jemu również zrób zdjęcie. Odnośnie tych pojemników mam jednak małą uwagę. Otóż, przechodziłem tą planszę kilka razy i za każdym razem pojemniki o kolorach żółtym, zielonym i niebieskim leżały w innych miejscach i tylko czerwony był wciąż w tym samym. Z tego też powodu miejsca podane przeze mnie są czysto teoretyczne, pojemniki równie dobrze mogą leżeć w zupełnie innym miejscu. Nie martw się jednak, gdyż nie trzeba sfotografować ich wszystkich! Teraz powinieneś pójść do otworu wentylacyjnego, który znajduje się tuż koło miejsca, gdzie strażnicy krytykowali umiejętności wokalne Inge Wagner. Idź w dół tunelem wentylacyjnym, aż dotrzesz do włazu, który możesz otworzyć. Wyjdź przez niego i rozwal kłódkę. Następnie wdrap się na górę po kilku drabinkach, weź stamtąd kamizelkę kuloodporną i przejdź przez drzwi. Potem przez kolejne, skręć w lewo i podejdź do strażnika. Koło niego leży list. Odwróć się i wejdź na górę po drabinie, po czym pokonaj korytarz i wejdź na górę po drabinie, co zakończy planszę.

A TENUOUS LEAD, SCENE 5

Na podłodze w tym pomieszczeniu leży zapalniczka. Jeśli nie możesz jej dostrzec od razu, to pochodź po pomieszczeniu, a na pewno ją znajdziesz. Rozpraw się z kłódką i pójdź w prawo. Poczekaj chwilkę, aż nastąpi wybuch, i przejdź przez drzwi po prawej. Na drugim krańcu tego pomieszczenia są następne drzwi, za nimi skręć w lewo. Wskocz do dziury, która znajduje się tuż przy buchającej ze ściany parze. Weź list i wypłyń na powierzchnię, aby zaczerpnąć świeżego powietrza. Nałykaj się go i zanurkuj z powrotem, tylko tym razem popłyń do końca tunelu. Wynurz się i wejdź do pomieszczenia, gdzie znajdziesz broń, amunicję i kopertę. Wróć do wody i popłyń z powrotem, tyle że potem popłyń tunelem, który wcześniej zignorowałeś. Otwórz drzwi i wskocz ponownie do wody. Podpłyń do drugiego tunelu i tam pociągnij za dźwignię na skrzynce. Wskocz na belkę, [redacted] po niej wdrap się na górę. Podejdź do zamkniętych drzwi i wskocz na dół do dziury. W sypialni znajdziesz pistolet oraz tłumik do niego. Przejdź przez drzwi i rozpraw się ze strażnikiem. Idź korytarzem, aż natkniesz się na zawór, strzel w niego, [redacted] poziom wody podniesie się. Wynurz się i wejdź do dziury w suficie, gdzie jest drabina, wdrap się po niej na górę i zamknij za sobą właz. Pójdź do końca korytarza, potem przez most i przez kolejny korytarz, mijając po drodze pomieszczenie [redacted] radiem. Wejdź do sali konferencyjnej i weź ze stołu skoroszyt, a potem wróć do pomieszczenia z radiem. Użyj radia, aby zakończyć ten poziom.

[redacted] DIVE, [redacted] I

Otwórz drzwi i poczekaj chwilę, aż facet przebada drugiego, a potem go zastrzel. Wyjdź na korytarz i w prawo przez podwójne drzwi. Natkniesz się po drodze na czterech lub pięciu strażników, z którymi musisz sobie poradzić. Tak czy siak, wylądujesz na balkonie, nad którym wisi symbol Oktoberfest (może mały browarek, panno Cate?). Teraz zejdź na dół na otwartą przestrzeń, przestrzel zamek do przechowalni - możesz się do niej dostać również od drugiej strony, przechodząc przez balkon i zabijając dwóch strażników. To jednak jest bez znaczenia (to znaczy mniej ryzykowna jest pierwsza opcja), bo i tak dojdziesz do holu z dywanem. Ostrożnie wyjdź za róg i sprzątnij strażnika spacerującego po balkonie. Odwróć się szybko i zastrzel drugiego strażnika na balkonie nad twoją głową. Następnie skieruj się w lewo do pomieszczenia, w którym powinieneś zabić trzeciego strażnika. Weź stąd list oraz kamizelkę kuloodporną leżącą na łóżku. Potem wróć się korytarzem, którym przyszedłeś, i idź aż do pokoju o numerze 207. Wyjdzie z niego dwóch zbirów, ale najpierw pójdź jeszcze kawałek dalej, zabij dwóch strażników i podejdź do kominka, biorąc po drodze kamizelkę kuloodporną. Wróć się do pokoju numer 207, zastrzel dwóch facetów, lecz do pokoju wejdź dopiero wtedy, gdy opuści go sprzątaczka. Otwórz okno i wyjdź na parapet. Po drugiej stronie jest ukryty snajper, [redacted] zatem uważaj na niego. Nie trać jednak czasu, tylko szybko idź w lewo, gdyż zaraz zarwie się pod tobą parapet. Omiń drogę przeciwpożarową i popatrz w prawo do góry. Jest tam ukryty snajper, a koło niego hak. Zastrzel kolesia, a haka użyj, aby się tam dostać za pomocą Hookshot Belt.

THE DIVE, SCENE 2

Za zakrętem skieruj się w lewo i wyjdź przez okno. Popatrz w górę, a dojrzysz strażnika. Zastrzel go. Za oknem po prawej na dachu jest także snajper, więc lepiej uważaj. Idź w prawo, aż dotrzesz do okna, otwórz je i wejdź do środka. Na strychu natkniesz się na dwóch strażników, a także znajdziesz kamizelkę kuloodporną. Wejdź na górę po drabinie i tam zabij następnego strażnika. Otwórz właz prowadzący do tunelu wentylacyjnego i przejdź przez niego. Zejdź na dół, aż usłyszysz, jak ktoś mówi "She's in the air duck", czyli: "ona jest w tunelu wentylacyjnym". Kiedy to usłyszysz, wróć się, gdyż strażnicy ostrzelają tunel. Poczekaj, aż wystrzelają całą amunicję, i wtedy dojdź do końca tunelu. Kończy się on oczywiście włazem. Teraz pójdź wzdłuż rynsztoku, kierując się w prawo, ale uważaj na dwóch strzelających zbirów. Obaj są ukryci po prawej. Następnie wskocz na chatkę, przejdź na jej tył i zejdź ostrożnie na dół, aby nie spaść. Wejdź do środka i weź stamtąd notatkę wiszącą na ścianie. Potem skocz na kratę naprzeciw chatki i wdrap się po niej na górę. Szybko przedostań się na tył wieży i wejdź do pierwszego okna po lewej. Omiń dwóch strażników i wyjdź przez okno po drugiej stronie. Teraz idź w lewo aż do włazu. Tunel wentylacyjny, w którym się znajdziesz, w pewnej chwili zarwie się i spadniesz w dół do kadzi z piwem (ale w tym momencie zazdroszczę Cate!). Wydostań się z niej i weź list leżący na piecu. Opuść kuchnię i pójdź do windy. Weź kamizelkę kuloodporną oraz skoroszyt leżący na krześle po prawej, [redacted] następnie idź w lewo. Korytarz zakończy się wyjściem na otwartą przestrzeń. Spójrz na balkon nad sobą, gdyż jest tam czterech lub pięciu strażników, więc wystrzelaj ich, zanim oni to zrobią z tobą. Kiedy ich się już pozbędziesz, przez podwójne drzwi po prawej wyjdzie pijany facet w zielonej kurtce. Przejdź przez te drzwi, [redacted] potem skręć w lewo, co zakończy planszę.

THE DIVE, SCENE [redacted]

Wejdź do dziury na górze, [redacted] tam otwórz drzwi. Idź korytarzem przed siebie, aż po prawej ujrzysz drzwi. Otwórz je, wejdź do środka i weź stamtąd coś, co nazywa się Shipping Manifest. Potem idź w prawo, po chwili zarwie się pod tobą podłoga. Chyba wylądowałeś w wielkim akwarium? Nie jest to wesoła sytuacja, gdyż są tu oprócz ciebie trzy rekiny! Powinieneś je zabić, lecz nie tak łatwo jest je trafić, [redacted] w dodatku kusza bardzo wolno się ładuje. Niemniej jednak jakoś musisz sobie poradzić, jeśli nie chcesz stać się posiłkiem rekinów. Najlepiej, abyś poczekał, aż któryś cię zaatakuje, lub bardzo dokładnie przymierz. Jeżeli możesz, odzyskaj pociski. Kiedy się uporasz z rekinami, wejdź do alkowy. Jest tu list, a w jednym z pudełek znajdziesz odbitkę. Potem odnajdź na drugim końcu magazynu otwarty tunel wentylacyjny i wejdź do niego. Dojdź tym tunelem do kolejnego pomieszczenia. Weź stąd taśmę leżącą na półce i otwórz drzwi prowadzące do kolejnego pomieszczenia. Za nimi skręć w prawo, idź do końca korytarza i tam wejdź do dziury, którą dostaniesz się na górę. W pomieszczeniu, w którym się znajdziesz, otwórz drzwi i pójdź korytarzem w lewo. Idź ostrożnie, gdyż nagle nastąpi wybuch. Skręć przy najbliższej okazji w lewo, co doprowadzi cię do kuchni. Na stole leży tabletka antytoksyczna, dzięki której pozbędziesz się objawów zatrucia (jeśli go doznałeś). Wróć na korytarz i pójdź tym razem w prawo. Koło schodów znajdziesz teczkę. Teraz pójdź do końca korytarza i tam skręć w prawo. Otwórz drzwi i wejdź do kabiny kapitańskiej. Z łóżka weź log, a z szuflady list. Teraz musisz wrócić



na początek tego poziomu. Są jednak dwa problemy. Po pierwsze, na statku pojawili się nurkowie H.A.R.M.-u, ■ po drugie, przejście jest zablokowane, ■ więc musisz znaleźć inną drogę. Wróć do magazynku, a zauważysz, że drzwi obok zostały otworzone. Przejdź przez nie do wielkiego magazynu ze skrzyniami. W prawym rogu powinieneś znaleźć kamizelkę kuloodporną. Omiń pierwsze drzwi z lewej i wejdź do następnych. Zejdź na dół po schodach i dalej pójdź przed siebie korytarzem. Wejdź do otwartego otworu wentylacyjnego ponad tobą i dojdź do jego końca, wydostając się na korytarz. Zbliż się do zamkniętych drzwi i spójrz w lewo do góry. Jest tam dziura, przez którą możesz się przedostać i w ten sposób zakończyć ten poziom.

A MAN OF INFLUENCE, SCENE I

Ta plansza może być dla ciebie ekstremalnie trudna, jeśli nie potrafisz się skradać, zwłaszcza jeżeli chcesz pozbierać wszystkie znajdujące się na niej przedmioty. Pamiętaj również, że nikogo nie możesz zabić. Zatem do dzieła. Ze stołu weź kopertę. Prześlizgnij się przez drzwi i podsłuchaj zabawną rozmowę. Potem pójdź w lewo, ■ usłyszysz kolejną konwersację. Odwróć się i pobiegnij w prawo, mijając kamerę, i wbiegnij do biura po prawej. Tu powinieneś natknąć się na dwóch naukowców stojących przy projektorze. Wskocz po cichu na stół i zabierz z niego skoroszyt. Potem wróć się na korytarz i na jego końcu wejdź do drugiego biura. Zamknij za sobą drzwi i posłuchaj rozmowę. Biuro, w którym jesteś, należy do Barona. Zapamiętaj ten fakt, bo później będziesz musiał tutaj wrócić. Poczekaj, aż skończy się rozmowa i facet opuści biuro. Teraz biegiem przemieść się do biura, które jest po prawej. W środku znajdziesz kopertę. Następnie otwórz drzwi do kolejnego biura i weź z niego leżącą na stole kopertę. Wróć się do poprzedniego biura i podpal w nim kubeł na śmieci za pomocą zapalniczki. Szybko schowaj się w sąsiednim biurze i gdy zjawi się strażnik, aby ugasić pożar, wślizgnij się do pomieszczenia ochrony i pociągnij za dźwignię, co wyłączy alarm. Nadszedł czas, abyś powrócił do biura Barona. Po wejściu do niego zamknij za sobą drzwi i użyj długopisu (chyba wiesz, o jaki gadżet mi chodzi?) na biurku, w efekcie tego półka z książkami obniży się, odsłaniając przejście do kolejnego pomieszczenia. W nim pociągnij za dźwignię i wejdź na górę po schodkach. Przejdź przez drzwi i znowu wdrap się na górę po schodkach. Za zakrętem jest wyjście na dach. Wejdź do alkowy po lewej i podsłuchaj konwersację. Poczekaj, aż strażnik skończy gadać i pójdzie w swoją stronę. Podąż za nim, ■ następnie pociągnij za dźwignię przy transformatorze. Kiedy to zrobisz, wróć na dół do biura. Na małym stoliku ujrzysz radio z anteną. Uderz w nie i zabierz mikrofilm, który z niego wypadnie. Teraz podejdź do drewniano-szklanych drzwi. Koło nich jest szary panel sterowania, którym powinieneś się "pobawić", a potem pójdź korytarzem i przejdź przez podwójne drzwi. Zejdź na dół po schodach, pozamykaj wszystko, co pootwierałeś, i wróć do Goodmana. To wszystko.

■ MAN OF INFLUENCE, SCENE 2

Pójdź na drugi koniec biura i poczekaj, aż Goodman pozbędzie się jednego ze strażników. Zastrzel przez szybę tego drugiego i wejdź do środka. Pociągnij za dźwignię otwierającą bramę. Następnie wyślij swojego mechanicznego psiaka, aby odwrócił uwagę strażnika przy bramie, a ty tymczasem weź leżący nieopodal list i przejdź przez bramę, a potem przez drzwi po lewej. Podsłuchaj rozmowę strażników, przejdź przez drugie drzwi w tym pomieszczeniu i wejdź na górę po rampie. Na górze otwórz ogień do dwóch strażników, zanim zdążą oni włączyć alarm. Najpierw zabij tego bardziej oddalonego, gdyż ten bliżej jest odwrócony do ciebie plecami. Następnie przejdź przez drewniane drzwi po lewej. Wkradnij się po cichu do pomieszczenia i posłuchaj konwersacji. Opuść zaraz to pomieszczenie i poczekaj, aż jeden z rozmówców wyjdzie. Strzel mu w głowę, a potem rozpraw się z jego kumplem, gdy stanie on koło tej dziwnej maszyny. Zejdź na dół po rampie, omiń pokój z kamerą i za rogiem wdrap się na górę po drabinie. Poczekaj, aż strażnik wejdzie do komnaty obok, pójdź za nim i zastrzel go. Dlaczego nie powinieneś zrobić tego wcześniej? Bo w tamtym pomieszczeniu jest kamera i będziesz miał kłopoty. Wejdź teraz do biura i zrób fotografię księdze. Gdy ją już wykonasz, powróć do pomieszczenia z dziwną maszyną. Przejdź przez szare, oszklone drzwi po lewej. Są one zamknięte na kłódkę, ale nie strzelaj, bo narobisz hałasu i włączy się alarm, a co za tym idzie - misja zostanie spartaczona. Wejdź na górę po schodach i strzel strażnikowi po prawej w głowę. Po drabinie wejdź jeszcze wyżej i posłuchaj zabawną konwersację. Poczekaj, aż jeden z facetów wyjdzie przez drzwi i jak najszybciej zastrzel go, używając przy tym tłumika. Potem znajdź jego kamrata i także go zabij. Koło niego na podłodze znajdziesz list, potem zrób zdjęcie drugiej księdze, która leży na stole. Opuść pomieszczenie szarymi drzwiami i zejdź na dół po schodach. Idź cały czas w prawo, a potem skręć w lewo, aż dojdziesz do zamkniętych drzwi. Przestrzel zamek. Wejdź do środka, otwórz drzwi po prawej i wskocz na skrzynki. Wdrap się na półkę nad oknem i wciśnij się do otworu wentylacyjnego, gdzie znajdziesz bandaże, które ochronią cię przed kulami dum-dum. Otwórz właz w podłodze i zeskocz na dół. Otwórz drzwi po lewej - oto znalazłeś po drugiej stronie korytarza, w którym rozpocząłeś swą wędrówkę. Teraz przejdź przez drzwi od garażu, następnie do pomieszczenia, przez które przejeżdża pociąg. Przeskocz na drugą stronę i wejdź do pomieszczenia po lewej. Poczekaj chwilkę, aż zjawi się strażnik, i strzałem w głowę pozbądź się go. Pójdź dalej korytarzem, skręć w lewo i przejdź przez drewniane drzwi na górze klatki schodowej. Weź kopertę ze stołu, a także podsłuchaj rozmowę, jaka toczy się za drzwiami. W kolejnej lokacji możesz mieć kłopoty. Strażnicy są za długim ogrodzeniem, więc jeśli chcesz ich zabić, musisz je obejść. Niestety, w takim przypadku będziesz praktycznie pozbawiony osłony, bo po drodze możesz się skryć jedynie za kontenerami wypełnionymi paliwem. Dlatego radzę ci zaczaić się przy samych drzwiach ze snajperką i gdy po chwili pokaże się strażnik zabij go, ■ później drugiego. Wdrap się na górę po drabinie na drugą stronę ogrodzenia i pójdź przed siebie deptakiem. Wejdziesz do holu z czerwonymi drzwiami. Poczekaj na strażnika i załatw go, a potem wejdź do pomieszczenia za czerwonymi drzwiami. Za nimi znajdziesz kamizelkę kuloodporną. Po chwili dojdziesz do drzwi zabezpieczonych kodem. Wejdź do biura za szybą i sfotografuj tam trzecią księgę oraz weź kamizelkę kuloodporną. Teraz wróć do lokacji, gdzie koło drzwi wiszą dwie kamery. Przejdź przez te drzwi, gdyż teraz powinny one być już otwarte, i w ten sposób zakończysz tę planszę.



A MAN OF INFLUENCE, SCENE 3

Wejdź na ogrodzony teren i otwórz drzwi od samochodu. Weź list z przedniego siedzenia, otwórz bagażnik i wyjmij z niego aktówkę. Wróć do wejścia i skręć w lewo przy rezydencji. Znajdź śmietnik i weź z niego kopertę. Teraz podejdź do drzwi i zadzwoń dzwonkiem. Powiedz kamerdynerowi, że jesteś z gazety i chcesz z nim zrobić wywiad. Pytaj go, o co popadnie, a i tak dowiesz się kilku ciekawych rzeczy.

SAFECRACKER, SCENE I

Zanim zaczniesz grę, radzę ci pozostawić w kwaterze kuszę oraz karabin maszynowy, a wziąć pistolet z tłumikiem oraz snajperkę. Wprawdzie możesz wziąć kuszę, gdyż wielokrotnie by się przydała, ale bełty do niej są limitowane, ■ nigdzie ich nie znajdziesz. Chyba że wyjmiesz je z ciał martwych wrogów. Z tego też powodu lepiej nie brać kuszy. Rozpoczniesz na placu budowy. Wejdź na położoną deskę i posłuchaj rozmowy strażników. Kiedy jeden z nich przejdzie koło ciebie, zabij go. Potem wejdź do kanciapy i weź stamtąd projekt oraz kamizelkę kuloodporną. Następnie wdrap się po drabinie na rusztowanie i skręć za róg, podnieś list leżący na końcu platformy przy pudełku na lunch i zejdź na dół. Teraz skieruj się między skrzynie znajdujące się pod platformą i poszukaj tam kolejnego listu. Kiedy go znajdziesz, omiń skrzynie i wejdź do pomieszczenia, które tam się znajduje. Użyj podnośnika i przejdź przez otwarte drzwi od garażu. Podsłuchaj konwersację, pójdź za róg i zajdź faceta przy stole. Zabij go i zabierz mu Hampton SMG. Wróć się, skręć w prawo i przejdź przez drzwi, przez które przeszedł drugi facet. Zejdź na dół po schodach i tam zabij strażnika. Znajdziesz tam także kilka skrzyń, ■ za nimi kamizelkę kuloodporną. Następnie przejdź przez szare drzwi, po czym zabij faceta czyszczącego podłogę. Obejdź dziwną maszynę, skręć w lewo i podsłuchaj kolejną rozmowę strażników, a potem wyjdź za róg i zabij ich. Wejdź do biura po lewej i weź leżącą na biurku kopertę. Skieruj się w prawo w kierunku maszyny, gdzie natkniesz się na dwóch czy trzech strażników. Zabij ich i wskocz na zielone skrzynki, z których dostaniesz się w pobliże maszyny. Naciśnij czerwony przycisk, który uruchomi windę, a potem udaj się za maszynę i weź stamtąd mikrofilm. Teraz windą wróć w pobliże skrzyń i podejdź do wrót od budynku. Przestrzel zamek i skorzystaj za wrotami z żółtej windy.

SAFECRACKER, SCENE 2

Oto pierwszy poziom, w którym musisz potykać się bossem. Twoje zadanie polega na odnalezieniu czerwonego przycisku w jednym z rogów tej lokacji, naciśnięciu go i ustawieniu radia przed Inge. Będzie ona próbowała cię zabić, a tymczasem zostanie porażona prądem. Proste? Teoretycznie tak, ale pamiętaj, że Inge jest odporna na kule (a zatem nie strzelaj!) i musi ona zostać porażona kilka razy. Kiedy się z nią uporasz, udaj się do żółtej windy.

SAFECRACKER, SCENE 3

Weź notatkę wiszącą na kolumnie po prawej naprzeciw ciebie i skryj się za nią, gdyż po lewej za duża dziurą są strażnicy. Przy odrobinie szczęścia powinieneś ich zabić z tego miejsca przy użyciu snajperki. Gdy ci się to uda, przejdź do następnej lokacji i podejdź do kolejnej, zatrzymaj się, aby podsłuchać rozmowę strażników. Wejdź do tego pomieszczenia i zabij obydwóch facetów. Potem podejdź do płotu i weź list leżący na pudełku na lunch oraz kamizelkę kuloodporną z deski po lewej. Idź dalej przed siebie, aż usłyszysz rozmowę strażników dobiegającą z dołu. Zabij ich i wejdź na górę po schodach, które znajdują się po lewej. Na górze dokład-

nie rozejrzyj się i zastrzel ze snajperki strażników. Znajdziesz tutaj również teczkę. Zejdź z powrotem po schodkach i po na wpół dokończonym murku zejdź do dziury. Pójdź kawałek chodnikiem i skręć w prawo. Są tutaj zamknięte drzwi, które możesz otworzyć za pomocą gadżetów lub przestrzelić zamek. Radzę wybrać pierwszą możliwość, gdyż strzał mógłby zaalarmować strażników, którzy kręcą się w pobliżu. Otwórz drzwi od garażu i weź ze stołu odbitkę, potem wróć do drzwi i popatrz w górę, gdzie dostrzeżesz hak. Wiesz, co masz zrobić? Weź kamizelkę kuloodporną i list z rusztowania po prawej i wejdź na balkon. Pokonaj niedokończone schody i zejdź po gzymsie na deskę. Popatrz do góry i ponownie użyj haka, aby dostać się na górę. Tam wyjdź na balkon i skocz na skrzynki. Wejdź na stalowy dźwigar, a potem dostań się na falisty daszek. Zeskocz z niego na dźwigar po prawej i przeskocz na coś, co świeci na żółtopomarańczowo (nie mam pojęcia, jak to określić). W środku jest winda, z której powinieneś skorzystać. Pójdź na drugi koniec dziedzińca i wejdź po drabince do dźwigu. Stąd zastrzel snajperką strażników i to jest koniec tego poziomu.

SAFECRACKER, SCENE 4

Bardzo szybko dostań się do budynku, bo na dachu spaceruje kilku kolesi z H.A.R.M.-u. Zabij strażnika przy kamerze i wejdź na górę w stronę podwójnych niebieskich drzwi. Posłuchaj toczącej się tam rozmowy i gdy się ona skończy, pójdź za jednym ze strażników i zabij go. Weź przy okazji mikrofilm schowany w jednej z szafek po lewej. Następnie podkradnij się do drugiego faceta i także go zlikwiduj. Zejdź na dół po drabinie pomiędzy główny budynek a mniejszy i... znajdziesz się na lotnisku czy raczej lądowisku! Strzel w czerwone beczki, ponieważ jest to sygnał dla Goodmana. Przejdź przez podwójne drzwi z kamerą u góry i potem przez drzwi po lewej. Zabij dwóch facetów, weź teczkę i skieruj się przez drzwi z szybą, a tam naciśnij wielki czerwony przycisk. Następnie wróć do podwójnych drzwi i tym razem przejdź przez drzwi z prawej strony. Omiń kolejne drzwi, zapamiętując jedynie, że jest tu kamizelka kuloodporna, która potem może się ci przydać. W następnym pomieszczeniu natkniesz się na strażnika, zastrzel go. Miń windę, przejdź przez drzwi po prawej i wejdź na górę po schodkach. Weź stąd list, po czym wróć na lądowisko. Wskocz po niebieskich skrzynkach do tunelu klimatyzacyjnego. Na jego końcu strzel w klapę, zeskocz na kanał i z niego dostań się na górę niebieskiej maszyny. Strzel w klapę, wejdź do środka i tam ostrożnie po drabinie na górę. Otwórz właz na końcu tunelu, po czym zabij strażnika, który jest po lewej. Przejdź na drugą stronę i otwórz znajdujący się tutaj biały właz. Później wciśnij czerwony guzik, co otworzy drzwi od windy. Wskocz na drabinę w szybie windy i zejdź po niej na dół. W tym momencie winda ruszy, więc dostań się na jej dach, otwórz znajdującą się na nim pokrywę i opuść się do środka. Przejdź przez czarny metalowy most na drugą stronę, naciśnij czerwony guzik, a potem podejdź do dzwonka, wciśnij go, co zakończy planszę.

SAFECRACKER, SCENE 5

Ten poziom jest dość trudny z racji tego, że musisz znaleźć osiem przedmiotów, a tak się składa, iż są one losowo porozrzucane po planszy, a zatem mogę ci powiedzieć, jak szedłem, a nie gdzie je znalazłem, gdyż jest wielkie prawdopodobieństwo, że będą one zupełnie gdzie indziej. W dodatku nie udało mi się odnaleźć wszystkich przedmiotów, na szczęście i bez tego poziom zostaje zaliczony, a więc nie martw się, jeśli nie znajdziesz wszystkich ośmiu. Zaczniesz w biurze. Teraz najważniejsze jest, abyś nie został zauważony przez kamerę. Weź zatem kamizelkę kuloodporną i ostrożnie wyjdź na zewnątrz. Przejdź przez hol do biura po lewej i weź kopertę leżącą nieopodal krzesła. Potem zabij strażnika, lecz zrób to tak, aby nie upadł w polu widzenia kamery. Opuść teraz hol i podsłuchaj konwersację dotyczącą... szpiegów. Skręć za róg i przejdź po kafelkach do biura. Gdy kamera obróci się, przebiegnij przez następny hol do biura, w którym stoi maszyna przypominająca kserokopiarkę (czy w latach sześćdziesiątych były takie urządzenia?). Później przedostań się holem do pomieszczenia pomiędzy dwiema kamerami. Znajdziesz tutaj teczkę. Przejdź przez podwójne duże drzwi do kolejnego biura i wsuń się w następne drzwi. Powinieneś ujrzeć teczkę na ławce nieopodal drugich drzwi w tym dużym biurze. Gdy ją weźmiesz, cofnij się i przejdź przez drzwi za biurkiem. Podnieś aktówkę leżącą na stole po lewej, po czym otwórz sąsiednie drzwi. Tu znajdziesz być może list leżący na jednym z biurek. Podsłuchaj konwersację strażników, poczekaj, aż jeden z nich przejdzie przez drzwi, i zastrzel go. Skieruj się w prawo przez szare drzwi, tylko baaardzo ostrożnie, aby nie dostrzegł cię strażnik, który może podnieść alarm, a wtedy koniec. Przejdź przez podwójne drzwi pod kamerą. Skieruj się w lewo do damskiej toalety, gdzie w jednej z kabin znajdziesz akta. Potem przeszukaj także męską toaletę. Być może w niej coś również znajdziesz. Przejdź przez hol do biura po prawej, i to szybko, aby nie zauważył cię strażnik, i weź mikrofilm leżący na półce. Następnie wślizgnij się do pomieszczenia ochrony i zabij znajdującego się tutaj strażnika. Zwróć uwagę, że na ścianie jest klawiatura do wpisywania kodu, który otwiera drzwi windy. Kod ten leży w którymś miejscu planszy, ale za każdym razem w innym, a zatem nie potrafię podać, gdzie powinieneś go szukać. Udaj się do następnego pomieszczenia i zastrzel tam faceta. Skieruj się na widownię naprzeciw szarych drzwi i weź z podium list. Pomiędzy siedzeniami znajdziesz być może jeszcze jeden. Teraz wróć się do pokoju ochrony i wejdź na windę. Naprzeciwko wyjścia z windy jest pomieszczenie, a w nim za kserokopiarką powinien leżeć list. Wróć się znowu do pokoju ochrony, wklep kod do klawiatury, otworzą się drzwi od windy, i po kłopocie. Koniec planszy.

SAFECRACKER, SCENE 6

Zabij na dobry początek strażnika znajdującego się nad tobą. Pójdź kawałek przed siebie i podsłuchaj toczącą się rozmowę, po czym zastrzel ze snajperki strażnika, gdy dojdzie on do końca korytarza. Teraz poczekaj na drugiego strażnika i jego także zabij. Wejdź pod schody po lewej i do męskiej toalety. Sprzątnij faceta, który jest w środku, a następnie strażnika patrolującego rampę nad męską toaletą. Skieruj się do kolejnego holu i tam zastrzel strażnika łażącego po rampie nad kamerą, po czym wejdź do biura, na które jest skierowana kamera. Ostrożnie wślizgnij się do biura, a potem do kolejnego poprzez szare drzwi. Zamknij drzwi i podsłuchaj konwersację. Gdy się skończy, odczekaj chwilkę, upewnij się, iż strażnik jest sam, i go zastrzel. Wejdź do biura i weź mikrofilm, który znajdziesz w sąsiednim biurze. W tym, do którego wszedłeś najpierw, jest być może list oraz akta. Potem wróć do holu i idź nim, dopóki po lewej nie znajdziesz otwartych szarych drzwi. W pomieszczeniu za nimi jest trzech strażników, amunicja, szyfr oraz wajcha wyłączająca kamery. Załatw tu wszystko błyskawicznie i skieruj się do końca holu, gdzie znajdziesz przejście do dużego biura. Powinieneś stąd wziąć teczkę. Dostań się na wyższe piętro i wejdź do pomieszczenia po lewej. Zabij tu strażnika, weź kamizelkę kuloodporną i przejdź przez ostatnie drzwi po lewej. To jest biuro Barona. Przejdź do małego pokoiku połączonego z biurem i kliknij koślawy obraz, po czym wystukaj kod na klawiaturze za nim. Następnie załóż okulary z podczerwienią, ponieważ musisz się przedostać przez pomieszczenia z czujnikami laserowymi. Oczywiście nie możesz dotknąć promieni lasera. Ostatnie z pomieszczeń wydaje się nie do przejścia, lecz tylko pozornie. Możesz je łatwo ominąć, wystarczy podnieść kratę w podłodze pomiędzy trzecim a czwartym pomieszczeniem i po prostu przejść pod tym pomieszczeniem! Na końcu tunelu podnieś kratę, wyjdź na zewnątrz, podnieś list i zrób zdjęcie książki. Koniec poziomu.

RESCUE ATTEMPT, SCENE 1

Nie śmiej się, ale jak ognia powinieneś unikać konduktora, przynajmniej zanim zdobędziesz bilet. Jeśli go tylko zobaczysz, schowaj się gdziekolwiek, choćby do toalety. Na początek otwórz drzwi i zastrzel dwóch facetów. Potem śmiało przed siebie, w następnym wagonie w drugim schowku znajdziesz skoroszyt. W kolejnym wagonie wejdź do pomieszczenia konduktora i weź stamtąd listę pasażerów. Cofnij się kawałek do wagonu restauracyjnego i podsłuchaj rozmowę, ale uważaj na konduktora. Przejdź do następnego wagonu i pod siedzeniem po lewej poszukaj listu. Cofaj się cały czas, aż dotrzesz do dwóch rozmawiających facetów, wejdź do drugiej kabiny i weź teczkę oraz bilet. Wróć się jeszcze dwa wagony i wejdź do pierwszego przedziału. Agent powie ci coś na temat asystenta inżyniera. Teraz... niestety wróć się na sam początek pociągu, za przedział konduktorski. Mam dla ciebie kolejną złą nowinę, musisz powędrować dla odmiany na koniec pociągu! Po drodze jednak uważaj, gdyż pojawili się w pociągu chłopcy z H.A.R.M.-u. W jednym z ostatnich wagonów bagażowych powinieneś znaleźć taśmę na jednej z półek po prawej. Następnie pójdź do kuchni czy, jak wolisz, kambuza, podskocz i przekręć zawór. Koniec planszy.

RESCUE ATTEMPT, SCENE 2

Rusz energicznie w stronę facetów z karabinami maszynowymi i zastrzel ich, zanim oni ciebie trafią. Opuść kambuz i idź przed siebie, aż dojdziesz do zablokowanego przejścia. Użyj broni i weź ze ściany notatkę. Na końcu tunelu ujrzysz dużą otwartą przestrzeń i szeroki chodnik. Tuż obok niebieskich pudeł po lewej jest list, podnieś go. Wybierz chodnik po prawej i wejdź na górę, przy czym staraj się uniknąć kłopotów. Skieruj się w stronę dziury przy fundamencie dużego magazynu po prawej. Skorzystaj z niej po cichu i podsłuchaj toczącą się rozmowę. Potem pójdź korytarzem, aż dotrzesz do rampy. Wejdziesz po niej do pomieszczenia, gdzie jest kamizelka kuloodporna oraz na jednej z półek mikrofilm. Wyjdź przez drzwi, pójdź na wprost, a potem w lewo. Zabij pałętającego się tu faceta i podsłuchaj konwersację. Za rogiem skręć w prawo i pójdź wzdłuż ściany z desek. Skręć w pierwszy korytarz po prawej i dojdź do jego końca. Podsłuchasz kolejną rozmowę, a później wskocz na stos belek - stamtąd zastrzel dwóch zbirów. Przed sobą ujrzysz motocykl. Ta część gry będzie szybka i wesoła lub powolna i nudna, w zależności to od tego, jakim jesteś kierowcą. Zresztą tak naprawdę nie ma wielkiego znaczenia, czy jesteś szybki i zwinny, bo i tak kule snajperów trafią cię i stracisz trochę życia. Jedź motocyklem tak długo, aż dotrzesz do wrót. Nie próbuj przypadkiem przejechać przez bramę, gdyż jest zamknięta i musisz zejść z motocykla, aby ją otworzyć. Zatrzymaj się zatem jakiś kawałek przed nią, zastrzel strażników i dopiero teraz otwórz wrota, zabierając po drodze kamizelkę kuloodporną oraz akta. Za bramą pojedź do końca ulicy. W międzyczasie pojawi się helikopter, który cię zaatakuje. Strzelaj do niego z kałasznikowa, celując w wirnik oraz strzelców. Kiedy dojedziesz do wieży, wejdź do niej, a znajdziesz kamizelkę kuloodporną, amunicję, kod oraz wyrzutnię granatów. Gdy to już zrobisz, wciśnij czerwony guzik. Zejdź na dół po drabinie i wdrap się na górę po białej skale znajdującej się naprzeciw wieży, w której wcisnąłeś guzik. Panel odsłoni się, dzięki



czemu wstukasz na klawiaturze znaleziony kod - otworzy to tunel w skale na końcu drogi.

RESCUE ATTEMPT, SCENE 3

Na dobry początek musisz zejść na dół. Zrób to naprawdę po cichu. Na dole wejdź do biura, w którym znajdziesz mikrofilm i kamizelkę kuloodporną. Wciśnij przycisk na panelu, a otworzą się wielkie metalowe wrota. Idź na wprost korytarzem za drzwiami i wejdź do pierwszego pomieszczenia po prawej. Na biurku leży zapalniczka, którą powinieneś wziąć. Opuść pomieszczenie drugimi drzwiami - po chwili usłyszysz dość zabawną rozmowę o skrzyniach. Gdy się ona zakończy, wróć tą samą drogą. W następnym pomieszczeniu czeka cię walka, a to oznacza zaalarmowanie wszystkich zbirów. Korytarzem, którym wcześniej szedłeś, dojdź do kolejnych drzwi, otwórz je i zejdź na dół po rampie z prawej. Przejdź pod łukiem z prawej, a potem przejdź przez drzwi. Dotrzesz do drzwi zamkniętych na kilka zamków. Przyda ci się tutaj zapalniczka, za pomocą której otworzysz drzwi. Zabij w pomieszczeniu, do którego wejdziesz, strażnika, weź przepustkę ze stołu i wyłącz system alarmowy, wciskając czerwony przycisk. Dzięki temu możesz sobie teraz hałasować, ile chcesz i zabijać kogo



popadnie. Alarm na pewno się nie włączy! Powróć do głównego korytarza i przejdź przez drzwi na końcu korytarza, po czym wjedź na górę windą po lewej. Skorzystaj z przepustki, aby otworzyć kolejne drzwi. Nie zapomnij potem zabrać tej przepustki! Następnie zjedź ponownie na dół. Skręć w lewo, zejdź na dół po schodach, otwórz zamknięte drzwi i weź stamtąd pudełko amunicji oraz odbitkę. Wejdź na górę po schodach i skręć w prawo. Na schodach uważaj na czterech zbirów, ■ na górze podsłuchaj rozmowę. Potem przejdź przez szatnię oraz kuchnię i przejdź do końca korytarza, gdzie podsłuchasz kolejną konwersację. Nie słuchaj jej jednak do końca, gdyż musisz zabić rozmawiających, zanim włączą alarm. Dojdź do końca korytarza i przejdź przez drzwi po lewej. Dojdź do końca kolejnego korytarza i podsłuchaj tam rozmowę. Po chwili znajdziesz damską toaletę, ■ w niej pantofle, dzięki którym będziesz się przemieszczać ciszej. Teraz odszukaj windę oraz bardzo długi korytarz, którym masz podążyć. Kolejna śmieszna konwersacja, później przejdź przez drzwi i skręć w lewo. Pogrzeb w zamku i otwórz drzwi - tu znajdziesz doktora Schenkera. Na biurku leży drugi kod, więc weź go, jeśli go jeszcze nie masz, a potem pójdź korytarzem po prawej i otwórz podwójne drzwi za pomocą kodu. Teraz przejdź do laboratorium i poczekaj, aż piorun trafi w talerz przed tobą, omiń go, stając przed następnym. I tak dalej. O doktora Schenkera nie martw się, bo nie zostanie on trafiony. W połowie drogi natkniesz się na zbira. Wejdź na górę po schodach i otwórz drzwi, łamiąc kod do nich, ■ potem posłuchaj Schenkera i wejdź po tych stopniach, które zaproponuje. Wejdź jeszcze wyżej po rampie i kolejnych schodach.

TROUBLE IN THE TROPICS, SCENE 1

Zanim zaczniesz grę, wymień karabin maszynowy na spluwę z tłumikiem oraz SVD na Hampton Carabine. Potrzebujesz snajperkę, ponieważ na tej planszy jest również dużo snajperów. A więc do roboty. Najpierw zabij bliższego strażnika, a potem rozpraw się z dalszym. Przejdź przez podwójne drzwi po drugiej stronie mostu. Posłuchaj rozmowę strażników, w czasie jej trwania zabij obu rozmawiających. W innym przypadku, gdy znikną za rogiem, znajdą się w polu widzenia kamery, ■ to sprawi, że nie będziesz mógł ich zabić. Wejdź do biura za zakrętem i weź z niego kamizelkę kuloodporną oraz kod (no dobra, to w zasadzie jest maszyna do łamania kodów, ale skoro zacząłem ją nazywać kodem, to już nich tak pozostanie ;)). Nie musisz się spieszyć, bo jesteś tu całkowicie bezpieczny poza zasięgiem kamer oraz strażników. Pod warunkiem że poruszasz się na czworakach! Jeśli pojawią się strażnicy przy podwójnych drzwiach, to możesz ich zastrzelić, ale tak, aby nie dostrzegły tego kamery. Naprzeciw okna są podwójne drzwi, przez które powinieneś wyjść na korytarz. Skręć przy pierwszej okazji w prawo, potem znowu w prawo i przejdź przez kolejne podwójne drzwi. W schowku znajdziesz pudełko z amunicją, a na jednej z półek list oraz kamizelkę kuloodporną. Po opuszczeniu tego pomieszczenia pójdź na górę po schodach. Na górze skręć dwa razy w prawo, a później w lewo przez drzwi. Tutaj leży luneta do kuszy. Przyda ci się, jeśli ją masz, ale ja jej nie lubię używać. Teraz użyj kodu, aby otworzyć podwójne drzwi i przejdź przez nie. Zejdź na dół po schodach, tam za kilkoma skrzyniami znajdziesz pudełko amunicji oraz strzały do kuszy z zatrutymi grotami. Opuść to pomieszczenie i powróć do korytarza przy biurze. Na końcu tego korytarza są schody oraz zamknięte drzwi. Otwórz je i wejdź do środka. Strzel w radio i zabierz stąd skoroszyt leżący na podłodze. Powróć następnie do biura i tym razem przejdź przez drugie podwójne drzwi. Posuwaj się ostrożnie, tak aby nie dostrzegła cię kamera lub strażnik. Mniej więcej pośrodku pomieszczenia dostrzeżesz stojący termos, a koło niego na skrzyniach - list. Potem przejdź przez podwójne drzwi na drugim końcu magazynu, weź do ręki broń automatyczną, przyciśnij guzik i wskocz do windy. W połowie drogi napotkasz drugą windę, są w niej osoby, które musisz zabić. Uczyń to niezwłocznie. Następnie przeskocz na belkę pośrodku i wdrap się na górę po drabinie. Tu natkniesz się na kolejne podwójne drzwi, za którymi skręć w lewo i przejdź przez małe drzwi. Za nimi w lewo i na górę po schodach, tam strzel przez szybę do faceta. Poczekaj, aż pojawi się jego kumpel, i jego także zabij. W biurze, w którym byli strażnicy, znajdziesz kamizelkę kuloodporną oraz odbitkę. Teraz znajdź zamknięte drzwi, otwórz je kodem. Za zakrętem jest winda - w taki oto sposób ukończysz tę planszę.

TROUBLE IN THE TROPICS, SCENE 2

Poczekaj, aż nadejdzie strażnik, i zabij go. Zaraz potem użyj snajperki, aby pozbyć się faceta przed tobą, zanim on cię trafi. Idź przed siebie ścieżką po prawej, dopóki nie natkniesz się na dwóch rozmawiających strażników. Zastrzel ich, a także strażnika w wieży strażniczej naprzeciwko. Uważaj na nich, gdyż mają granaty. Na lewo od leżącego pudełka na lunch znajdziesz list. Potem idź dalej drogą, aż do wrót, przy których stoi trzecia wieża. Zastrzel strażników i przeciśnij się przez szczelinę w skale po prawej stronie drogi. Idąc przez moczary, znajdziesz list leżący na pniu. Później przejdź przez kamienny most i poczekaj chwilę, aby podsłuchać konwersację strażników. Uważaj jednak, bo po chwili pojawią się na ścieżce strażnicy. Zabij ich, ■ potem udaj się w stronę drugiego mostu. Zanim na niego wejdziesz, zastrzel strażników po drugiej stronie. Idź przez most ostrożnie, gdyż niektóre belki są przegniłe i będą się pod tobą łamać (czy to nie dziwne, że pod strażnikami się nie załamują, a pod - jakby nie patrzeć - kobietą tak?). Jeśli usłyszysz trzaśnięcie drewna, to od razu skacz! Na drugiej stronie zabij faceta z prawej i rusz właśnie w tamtą stronę, a po chwili usłyszysz rozmowę. Skręć w lewo, w przeciwną do bramy stronę. Droga zakończy się przy świątyni. Po prawej i lewej stronie czają się strażnicy, więc lepiej uważaj. Przy wejściu znajdziesz teczkę. Następnie wejdź na górę po rampie po prawej do komnaty. Zanim do niej wejdziesz, przygotuj się na strzelaninę. Wejdź do sypialni po lewej i weź z łóżka list, po czym przejdź przez wyjście po lewej i zejdź na dół po zdewastowanych schodach, aż do strumienia. Idź wzdłuż niego do jeziora, pośrodku którego stoi wieża. Na skale po lewej powinieneś zauważyć wielką metalową rurę. Za pomocą gadżetu Belt Hook dostaniesz się właśnie na tę rurę.

TROUBLE IN THE TROPICS, SCENE 3

Dojdź do końca rury i zniszcz zamek przy włazie, a potem zejdź na dół po drabinie. Zanim wskoczysz do wody, zapisz stan gry! Dlaczego? Ponieważ czeka cię walka z czasem. Kiedy wskoczysz już do wody, usłyszysz głosy, lecz nie trać czasu na podsłuchiwanie. Płyń przed siebie, aż znajdziesz rurę prowadzącą w dół. Dopłyniesz w pobliże rakiety, która za chwilę wystartuje. Szybko złap list, wynurz się i wdrap się na górę po drabinie. Musisz błyskawicznie uporać się ze wszystkimi ośmioma kłódkami i wskoczyć do wody, zanim skończy się czas, gdyż w innym przypadku zginiesz! Spiesz się!!! Pewnie za pierwszym razem ci się nie uda, ale nie załamuj się. Jeśli przeżyłeś, to podejdź do platformy. Pod deskami znajdziesz okno, przez które możesz wyskoczyć. Przejdź przez hol i zejdź na dół schodami. Ujrzysz mrożący krew w żyłach widok, czyli dziesięciu biegnących w twoją stronę strażników. Walka czeka cię trudna, ale chyba taki szpieg jak ty sobie poradzi? Na stole w pomieszczeniu, do którego dojdziesz, leży skoroszyt. Weź go i pójdź w lewo i na górę po schodach. Po chwili znajdziesz się w biurze ochrony. Weź stąd kamizelkę kuloodporną oraz kod. Następnie zejdź na dół i tam przy drzwiach użyj kodu. Za drzwiami skieruj się na górę po schodach.

TROUBLE ■ THE TROPICS, SCENE 4

Na tym poziomie musisz bardzo uważać, aby nie został podniesiony alarm. Jeśli do tego dojdzie, jesteś skończony. Do zwycięstwa potrzebujesz cichej i skutecznej broni. Pójdź najpierw przed siebie, a później skręć w prawo, przejdź kawałek i zaczaj się na naukowca. Zabij go, bo inaczej włączy on alarm. Przejdź pod łukiem po prawej i za nim podsłuchaj rozmowę. Następnie zaczaj się na strażnika, który podąży w twoim kierunku. Pójdź dalej wzdłuż zielonego muru i skręć za rogiem w lewo. Wejdziesz do pomieszczenia z dziwną maszynerią, uważaj, gdyż są tutaj strażnicy. Wejdź na górę po schodach i przejdź przez szare drzwi, a za nimi podsłuchaj konwersację. Musisz ją wysłuchać, bowiem jest ona ważna dla przebiegu gry. Gdy się zakończy, zejdź na dół po schodach i tam poczekaj na schodzącego w dół naukowca. Możesz go bez strachu zabić, bo nikt tego nie dostrzeże. Potem wejdź na górę i poczekaj na kolejnego naukowca, którego możesz zastrzelić koło zielonych skrzyń. Następnie natkniesz się na dziedzińcu na strażnika, a nad tobą jest drugi. Zabij obu i wdrap się na górę po drabinie do biura, w którym jest radio. Skorzystaj z niego, ■ potem wejdź na górę po schodkach i wyżej po drabince. Idąc korytarzem, zatrzymaj się przy sterowni i podsłuchaj rozmowę. Jeden z naukowców skieruje się w twoją stronę, więc go zabij i wejdź do sterowni. W środku jest drugi naukowiec oraz dwóch strażników! Potem wejdź do pomieszczenia, w którym przebywa astronauta, i zabij go. Przedtem jednak pozbieraj wszelkie znajdźki, bowiem zabicie astronauty oznacza koniec planszy.

LOW EARTH ORBIT, SCENE 1

Masz chwilę luzu, bowiem nie będziesz musiał do nikogo strzelać, dopóki nie znajdziesz pierwszej broni. Przejdź przez drzwi z prawej, przejdź przez tunel i idź na górę. Podsłuchaj konwersację i zejdź na dół po rampie. Przejdź korytarzem do drzwi - wkrótce znajdziesz się w sektorze Goldenrod. Trzymając się lewej strony, dojdź do różowego pomieszczenia, a po wejściu do niego usłyszysz zabawną rozmowę. Z kontuaru weź przepustkę, a z kanapy teczkę, po czym idąc po lewej stronie dojdź do windy. Po drodze przy telefonach leży skoroszyt, więc go weź. Wjedź na górę windą, tam skręć w lewo i ujrzysz wielkie drzwi. Wejdź do laboratorium po lewej i weź z niego kod oraz mikrofilm leżący na stole. Teraz przejdź przez środkowe drzwi i podnieś pistolet laserowy. Od tyłu zaatakują cię strażnicy, więc błyskawicznie odwróć się i ich zastrzel. Nie lekceważ ich, bowiem pociski z lasera przechodzą przez kamizelkę kuloodporną, a zatem nie jesteś tak bezpieczny, jak ci się może wydawać. Kiedy ich zabijesz, opuść laboratorium i idź w lewo, dopóki nie napotkasz drzwi pilnowanych przez strażnika oraz pole magnetyczne. Zabij strażnika i przy konsoli użyj przepustki. W ten sposób dostaniesz się do środka, a konkretnie do sektora Zero-G. Przeciśnij się przez otwór i wyjdź przez podwójne drzwi na samej górze. Potem wjedź na górę środkową windą znajdującą się za rogiem, a dalej zejdź po rampie pomiędzy dwoma konsolami. Wejdź następnie do pierwszego pomieszczenia po lewej i użyj tam kodu na klawiaturze znajdującej się na ścianie po lewej. Potem podejdź do klawiatury na prawej ścianie i powtórz czynność. Wróć do sekcji Goldenrod. Alarm został włączony, więc bądź gotów na to, że wszędzie kręcą się strażnicy. Nad otworem jest list, który musisz zabrać, zatem wróć po niego, zabijając po drodze strażników. Cięższa przeprawa czeka cię przy windzie, bo tam jest więcej wrogów. Mam nadzieję, że ci się uda, a jeśli tak, to skręć w lewo i podejdź do środkowych drzwi. Teraz pójdź w lewo w kierunku wielkiego magazynu. Tutaj podsłuchaj zabawną rozmowę, a potem wróć do windy po prawej. Dojedziesz nią do Hydroponics w sektorze Chartreuse. Skręć w lewo, omiń schody i przejdź przez laboratorium, kierując się do otwartych drzwi po lewej. Za nimi pójdź w prawo - ujrzysz korytarz oraz znak z napisem "Umbilicus to the Top Secret Labs". Tam właśnie masz za zadanie dotrzeć, więc podążaj za znakami prowadzącymi do laboratorium. Przechodząc przez most, sprzątnij strażnika, który jest powyżej. Otwórz drzwi I cały czas idź przed siebie, otwierając kolejne drzwi, aż dojdziesz do wielkiego korytarza. Rozejrzyj się... a ujrzysz meteory! Biegnij, ile tylko masz sił w nogach!!! Nie masz tu co prawda limitu czasowego, ale jeśli nie zdążysz w przeciągu dwudziestu sekund, to zginiesz.

LOW EARTH ORBIT, SCENE 2

Przejdź przez drzwi i dalej w dół po rampie z prawej. Potem zjedź na dół windą, przebiegnij przez laboratorium oraz zbiegnij po rampie prowadzącej w dół. Stamtąd weź antidotum i skieruj się w stronę windy. Hmmm... chyba coś się złamało? Nie przejmuj się, tylko podskocz do góry i złap się belki, a potem jeszcze wyżej i wyżej, ale uważaj, gdyż niektóre mogą się załamać. Kiedy dotrzesz na górę, okaże się, że to już koniec tej planszy.

ALPINE INTRIGUE, SCENE I

Za rogiem idź w lewo i w dół po rampie. Zastrzel strażnika, po czym idź wzdłuż ulicy, aż ujrzysz furgonetkę volkswagena. Koło niej zastrzel kolejnych dwóch facetów. Podejdź do furgonetki i skręć w prawo do komnaty ze skrzyniami. Za zakrętem pójdź w lewo, gdzie koło beczki znajdziesz list. Potem wyjdź na dziedziniec i zabij na nim dwóch strażników, po czym wejdź do hotelu z lewej. Koło fotela znajdziesz rączkę. Następnie przejdź przez wielkie otwarte drzwi po lewej. Zejdź na dół po rampie - wyjdziesz na drugi dziedziniec. Strzel do faceta czającego się po prawej stronie i podejdź do niego, a wtedy usłyszysz rozmowę. Kiedy się zakończy, wejdź do hotelu za murem. Wejdź na górę po schodach za kontuarem I weź stamtąd leżącą na półce lunetę do SVD. Potem wyjdź na balkon i skieruj się w prawo, a później wyjdź przez okno na ulicę. Za śmietnikiem odszukaj list. Powróć na ulicę przed hotelem i skręć w lewo pod znakiem Oktoberfest, po czym skręć w prawo do budynku I wyjdź ponownie na ulicę. Podsłuchaj zabawną konwersację, a gdy się skończy, zastrzel tych dwóch facetów. Wyjdź na dziedziniec za telefonami i przejdź przez podwójne drzwi po lewej.

ALPINE INTRIGUE, [illegible] 2

Wejdź do budynku, który jest za zakrętem po prawej i wejdź do pokoju po lewej, aby wziąć stamtąd tłumik do Hamptona SMG. Przy zakręcie zatrzymaj się, aby podsłuchać rozmowę o szpiegach. Poczekaj, aż jeden z facetów wejdzie do budynku i zabij go. Ma on Hamptona i w ten sposób udało ci się w krótkim czasie skompletować superbroń z tłumikiem. Przejdź przez sąsiednie drzwi i wejdź do kuchni. W pomieszczeniu za nią jest otwarte okno. Wyjdź przez nie, ale uważaj na kamerę! Możesz także poczekać na patrolujących ją strażników, zanim wyskoczysz przez okno. Oczywiście zastrzel ich. Potem pójdź ścieżką i za zakrętem zabaw się po raz kolejny w "gumowe ucho", podsłuchując rozmowę strażników. Wyjdź za róg, zastrzel strażnika i szybko przebiegnij pod kamerą. Pójdź następnie do pomieszczenia, do którego wszedł drugi strażnik (drzwi powinny być jeszcze otwarte), i weź z biurka skoroszyt. Teraz dojdź do końca korytarza, za rogiem przejdź przez podwójne drzwi i weź wyrzutnię rakiet leżącą na stole, po czym wejdź do pokoju, w którym śpi facet. Zabij go, weź kamizelkę kuloodporną oraz mikrofilm z biurka. Wyjdź na korytarz, przejdź przez pierwsze drzwi po lewej. Szybko zabij strażnika, zanim zdąży on włączyć alarm. Idź na drugą stronę pomieszczenia, omijając po drodze skrzynie, i przejdź przez szare drzwi, za którymi zatrzymaj się i podsłuchaj rozmowę. Następnie przejdź przez drugie szare drzwi do garażu w celu wzięcia z niego kodu. Potem wróć przez szare drzwi i wyjdź na dziedziniec. Przejdź przez niego, wchodząc do środka drzwiami pod kamerą. Dojdź do końca korytarza I tam użyj kodu na konsoli. Powróć do budynku, w którym jest garaż, lecz tym razem przejdź przez podwójne drzwi, które wcześniej były zamknięte. Jeśli wcześniej zabiłeś w ich pobliżu strażnika, to nie będziesz miał najmniejszych kłopotów, aby się tam dostać. Za drzwiami przejdź przez kolejne, także podwójne drzwi. Aby je otworzyć, musisz nacisnąć guzik. Koniec planszy.

ALPINE INTRIGUE, SCENE 3

Przejdź przez dziedziniec, ■ potem przez podwójne drzwi. Skręć w lewo i pobiegnij w stronę podwójnych wrót od stodoły. Są zamknięte, ■ więc nie dostaniesz się do środka. Pójdź w prawo pod łukiem i przystań, aby podsłuchać toczącą się konwersację. Na dziedzińcu, do którego doszedłeś, jest dużo strażników, ale niestety to jest jedyna droga. Przejdź na drugą stronę dziedzińca, gdzie po prawej są drzwi, przez które powinieneś przejść. Wejdź na górę po schodach, skręć w lewo i idź do końca korytarza, gdzie są drzwi po lewej. Podsłuchaj pod nimi rozmowę, a potem pójdź jeszcze dalej, aby wejść przez drzwi po lewej. Z pokoju wyjdź na dziedziniec przez okno. Idź wzdłuż oświetlonego deptaka, aż dotrzesz do studni pośrodku. Wskocz do wody. Lepiej zapisz stan gry wcześniej, gdyż masz ograniczony czas na dotarcie do jakiegoś ciepłego miejsca, w innym przypadku zamarzniesz. Podpłyń do zamkniętej bramy, przestrzel zamek i płyń przed siebie, aż znajdziesz przerębel, którym wypłyniesz na powierzchnię. Wkrótce natkniesz się na patrolującego ten rejon strażnika. Po zabiciu go skocz z półki na następną ośnieżoną półkę i szybko przebiegnij przez ośnieżony most. Musisz być naprawdę szybki, bo gdy na niego wejdziesz, to zacznie on się zarywać. Idź wzdłuż dróżki i przejdź koło wielkiego kamienia po prawej. Wkrótce znajdziesz tunel, którym dostaniesz się do doliny. Po lewej powinieneś ujrzeć dym, skieruj się w jego stronę.

ALPINE INTRIGUE, SCENE 4

Na tym poziomie czeka cię niezła zabawa. Będziesz musiał jechać na śnieżnym skuterze i skakał nad rozpadlinami. Wskocz zatem na śnieżny skuter i pojedź w lewą stronę od domu pod górę. Przygotuj się, aby w odpowiedniej chwili wykonać skok skuterem. Gdy zobaczysz most i ciężarówkę, zatrzymaj się. Jest tam wielu strażników, ■ spora część z nich jest uzbrojona w kałasznikowy. Jeden ma także wyrzutnię rakiet. Pozabijaj ich ze snajperki z dużej odległości i dopiero wtedy rusz w stronę mostu. Przejedź przez tunel, znajdziesz się na polu, gdzie jest trzech lub czterech strażników. Nie ma sensu tracić zdrowia, więc zrób to samo co przy moście. Snajperka i po kłopocie. Za zakrętem jest kolejna przestrzeń ze sporą liczbą wrogów, w tym jeden uzbrojony w wyrzutnię rakiet. Stoi tam także dom na klifie po prawej, a po lewej jest płot pod napięciem elektrycznym. Zabij strażników (najpierw tego z wyrzutnią), a potem strzel w beczki koło domu, aby odciąć prąd od płotu. Weź leżące przy wrotach pudło amunicji, przestrzel zamek i przejdź przez wrota. Po chwili dojdziesz do kolejnego posterunku - znowu czeka cię walka, później wejdziesz na pole minowe. Załóż okulary przeciwsłoneczne z detektorem min i powoli posuwaj się na drugą stronę pola minowego. Za nim jest most kolejowy, na nim znajduje się trzech facetów, a pod nim pięciu. Jeden z kolesi na moście ma wyrzutnię rakiet, więc uważaj przede wszystkim na niego. Teraz już będzie łatwiej. Skieruj się w lewo czymś, co wygląda jak ścieżka, wkrótce dojdziesz do przestrzeni pełnej skrzyń oraz strażników. Wskocz na skrzynie po lewej stronie i przeskocz nad płotem. Jeśli zrobiłeś to ostrożnie, to podsłuchasz śmieszną konwersację. Potem wejdź do tunelu, którym dojdziesz do miejsca, gdzie stoi dużo skrzyń oraz ciężarówka. Za nią znajdziesz kamizelkę kuloodporną. Pójdź dalej korytarzem, podsłuchaj w nim rozmowę i wjedź na górę windą. Na górze skręć w lewo do budynku. Wejdź na górę po schodach i tam podsłuchaj kolejną konwersację, po czym wyjdź na dziedziniec. Sprzątnij snajperów na wieżach wartowniczych i wskocz do gondoli. Pchnij wajchę...

THE INDOMITABLE CATE ARCHER, SCENE I

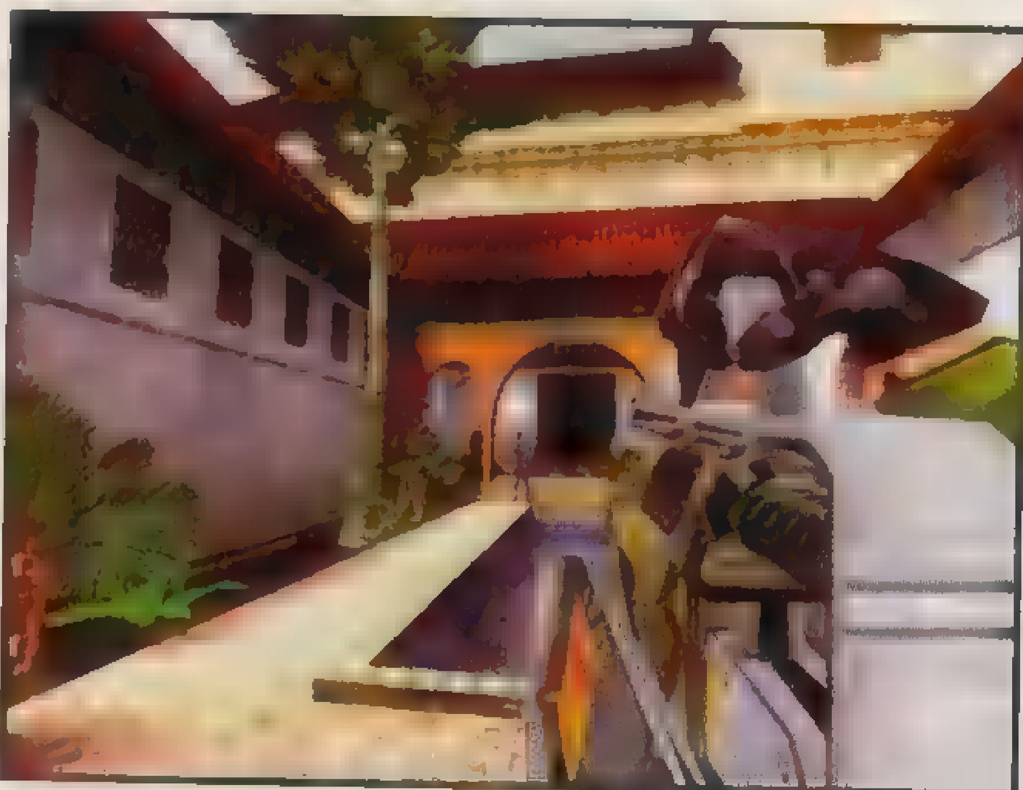
Rozpoczniesz w maszynowni. Weź list leżący w pobliżu i przejdź do sąsiedniego pomieszczenia, przejdź przez nie i zejdź na dół po schodach. Dojdź do końca korytarza, przejdź przez pokój wypoczynkowy i za nim skieruj się w prawo do łazienki, gdzie znajdziesz list. Potem wróć do pomieszczenia, w którym zaczynałeś ten poziom, tylko tym razem przejdź przez drewniane drzwi.
Pójdź w lewo do pomieszczenia z dywanem, stołem, regałem i drabiną. Wdrap się na górę właśnie po drabinie i otwórz właz. Idź w lewo. Teraz dokładnie się rozejrzyj, powinieneś dostrzec ukrytą dziurę, w którą musisz wejść. Dojdziesz do okna, za którym jest dach. Wyjdź na niego i wdrap się na jeszcze wyższy jego poziom, a potem wejdź do pomieszczenia ze skrzyniami. Rozpraw się z zamkiem, idąc korytarzem skręć do pierwszego pokoju po prawej. Weź z podłogi kopertę I rusz wajchą od akumulatora (czy co to jest?, nie mam pojęcia do czego służą te maszyny z lat 60.), aby ta maszyna zaczęła działać. Potem wróć na korytarz i zejdź na dół po wybrakowanych schodach. Skręć przy pierwszej okazji w lewo do holu. Weź



akta ■ ławki i wjedź na górę windą. Przejdź przez hol i zejdź na dół po schodach, ■ później wyjdź na dziedziniec, aby zakończyć ten poziom.

THE INDOMITABLE CATE ARCHER, SCENE 2

Czeka cię teraz walka z Armstrongiem. Podbiegnij do niego i uderz go. Kiedy z kolei on będzie cię chciał uderzyć, cofnij się. Jeśli będziesz miał kłopoty, to pobiegnij do pokoju z łóżkami i tam na niego poczekaj. Gdy się zjawi, wejdź na łóżko - stamtąd możesz go razić bez konsekwencji. Po rozprawieniu się z nim przejdź przez podwójne drzwi, dojdź do końca korytarza i wejdź do holu z brudnymi oknami. Skieruj się w lewo i wejdź na ośnieżoną półkę. Przeskocz nad dziurą na parapet po drugiej stronie. Stąd wskocz do środka przez okno, zabij strażnika i pozbieraj znajdźki. Przejdź przez drzwi i zabij strażnika za rogiem. Zabierz jego kałasznikowa, który za chwilę ci się przyda. W następnym pomieszczeniu odszukaj kopertę. Potem wejdź do pomieszczenia ze skrzyniami i wyjdź z niego drugim wyjściem. Zabij strażnika i zabierz mu SMG. Potem wróć do pomieszczenia ze skrzyniami i zejdź na dół po drabinie. Przepłyń pod płotem i weź stamtąd kamizelkę kuloodporną, po czym wejdź na górę po rampie. Otwórz drzwi, za którymi czeka cię walka. Strzelaj z kałasznikowa lub SMG do wszystkiego, co się poruszy. Potem użyj zapalniczki na zamkniętych drzwiach, zejdź na dół po schodach, a potem wejdź do windy.



THE INDOMITABLE CATE ARCHER, SCENE 3

Na początek zła wiadomość: na tym poziomie liczy się czas, ■ dokładnie masz dziesięć minut, aby ukończyć tę planszę. Zatem, nie ociągając, się pójdź przed siebie żółtym chodnikiem, potem przez szare drzwi, ■ za nimi skręć w lewo do biura. Zejdź na dół po drabinie, otwórz szafkę po lewej, aby wyciągnąć z niej zbroję. Następnie przejdź do zielonego holu i wejdź do dużego pomieszczenia. Za tobą zamkną się drzwi i pomieszczenie wypełni się gazem. Popatrz do góry, ■ znajdziesz nad sobą hak w suficie. Stań pod nim i użyj swojej sprzączki od paska, aby podnieść się do góry. Przejdź przez szare drzwi i zejdź na dół po drabinie. Aby dezaktywować gaz, przełóż wajchę na prawej stronie konsoli. Przejdź przez drzwi do holu i dalej w lewo. Idź cały czas prosto, mijając po drodze parujący kamień i schody po lewej. W końcu wejdź na górę po schodach na końcu holu, niedaleko naukowca. Pójdź prawym korytarzem i naciśnij czerwony guzik na konsoli koło naukowca. Teraz wróć na korytarz, zejdź na dół po schodach i poczekaj, aż pojawi się antidotum. Wówczas otwórz za pomocą klawiatury szklaną osłonę i weź antidotum. Zostaniesz uleczony. Wróć się następnie na schody i idź do końca długiego korytarza. Wejdź na górę po schodach i skieruj się w lewo. Otwórz zamek na włazie w podłodze i zejdź na dół, po czym skręć w lewo i idź cały czas prosto... Koniec poziomu.

THE INDOMITABLE CATE ARCHER, SCENE ■

Dojdź do końca korytarza i poczekaj na strażnika, który wejdzie drzwiami po lewej. Zastrzel go, a po chwili rozpraw się z jego kumplem. Weź list leżący na pomarańczowej skrzyni. Za rogiem przejdź przez szare drzwi. Korytarzem dojdź do zielonych drzwi na końcu po prawej i wejdź, przerywając rozmowę strażników. Nie masz innego wyjścia, jeśli nie chcesz zostać odkryty. Wejdź na górę po schodach i weź stamtąd kamizelkę kuloodporną, ■ potem zejdź w dół i skręć za rogiem. Korytarzem dojdziesz do kolorowych drzwi. Przejdź przez tory i weź drugą kamizelkę. Potem wejdź na górę po schodkach i korytarzem dojdź do zielonych drzwi. Za drzwiami przejdź do salonu. Weź akta z krzesła i skieruj się w stronę mostu. Uważaj jednak, bo most jest kruchy, a pod nim czyhają rekiny. Dodatkowym utrudnieniem są strażnicy, którzy z uporem godnym lepszej sprawy strzelają z lewej strony. Nie zastanawiaj się jednak, tylko jak najszybciej przebiegnij na drugą stronę mostu, tam zastrzel faceta i popatrz, jak pięknie wpadnie do wody. Rekiny się nim troskliwie zajmą, a ty tymczasem wskocz do wody i popłyń w kierunku, z którego nadpłynęły rekiny. Nie próbuj przypadkiem zabić któregoś z rekinów! I tak ci się nie uda. Wyjdź na skraj doku i wejdź na górę po schodach, po czym przejdź przez podwójne drzwi i przez mostek. Przejdź przez drzwi z lewej, zabij dwóch facetów i weź ze stołu list. Następnie pokonaj kolejne drzwi i podsłuchaj zabawną konwersację. Otwórz drzwi i ■ półki weź kod. Potem pójdź cały czas prosto korytarzem, aż znajdziesz windę. Przejdź nią na wyższy poziom i wejdź do salonu. Przekręć piwny zawór, aby otworzyć sekretne przejście, i dojdź korytarzem do otwartych drzwi. Przyciśnij guzik w krześle, po czym użyj łamacza kodów na klawiaturze w celu otworzenia sejfu. Weź z niego listę z nazwiskami. Gdy nadejdą strażnicy, zastrzel ich i wyjdź tylnymi drzwiami w stronę helikoptera.

A VERY LARGE EXPLOSION, SCENE I

Skieruj się holem do jadalni. Drzwi są zamknięte, więc wejdź do kominka przy drzwiach. Wyjdziesz drugim kominkiem, szybko weź do ręki SVD i przyszykuj się do spotkania z pierwszą zabójczynią w czerwieni. Jest on również uzbrojona w SVD, a do tego ma celne oko i będzie chciała cię trafić w głowę, dlatego postaraj się być szybszy. Aby ją zabić, musisz trafić ją kilkakrotnie. Potem wejdź do holu, po schodkach na górę i w prawo. Znajdź przekrzywiony obraz i kliknij go nim, aby odsłonić tajemne przejście. Skręć w lewo i wyjdź z tunelu kominkiem, po czym wejdź na balkon i weź leżący tam przedmiot. Obróć się, przejdź na drugi koniec korytarza i otwórz tam drzwi. Zastrzel w środku strażników i wciśnij przycisk koło paleniska, aby otworzyć kolejne przejście. Przed wejściem do pomieszczenia wrzuć do niego granat. W tym pomieszczeniu otwórz następne przejście i przejdź przez kominek. Potem przejdź przez drzwi po prawej i wyjdź na balkon, na którym znajdziesz kamizelkę kuloodporną. Aby uruchomić windę, przełóż wajchę i skorzystaj z windy, by dostać się na dziedziniec, na którym przechadza się strażnik. Gdy drzwi się otworzą, przejdź przez nie i skręć w prawo, aby wziąć kamizelkę kuloodporną. Potem skieruj się w lewo w kierunku reflektora. Pod nim czai się facet z granatnikiem, a zatem uważaj na niego! Przy wrotach użyj klawiatury, aby je otworzyć, ■ potem wejdź po rampie i przejdź przez wielkie drzwi. Za nimi czeka na ciebie trzech strażników, kiedy ich zabijesz, skieruj się przez pojedyncze drzwi po lewej. W pomieszczeniu, do którego się dostaniesz, zostaniesz zaatakowany przez dziewczynę w czerwieni i z kałasznikowem w rękach. Możesz ją jednak uprzedzić, rzucając przez drzwi granaty, zanim ona się pojawi. Teraz przejdź przez te drzwi - dojrzysz naprzeciw siebie na balkonie faceta. Zastrzel go! W tym miejscu powinien czekać na ciebie helikopter, ale go nie ma! Pójdź zatem w lewo, wdrap się na dźwigar i z niego na balkon. Pójdź w kierunku zniszczonego kawałka dachu. Zeskocz w dół, aby zakończyć się ten poziom.

A VERY LARGE EXPLOSION, SCENE 2

Wejdź do doków i pchnij dźwignię przy gondoli, a potem wskocz do niej i weź karabin maszynowy do ręki. Przygotuj się na walkę z... helikopterami! Nie jest to jednak aż tak trudne, pamiętaj jedynie o tym, aby przede wszystkim celnie strzelać w strzelców wewnątrz helikopterów, ■ dopiero potem strzelaj w wirniki. Helikoptery będą się pojawiać mniej więcej w odstępie trzydziestu - sześćdziesięciu sekund. Po filmiku, który nastąpi po walce z helikopterami, zapisz stan gry i przejdź na lewą stronę samochodu i użyj swego gadżetu, aby zaczepić linkę na haku znajdującym się na wieży. Zejdź na dół po drabinie, a spotkasz się z Volkovem. Musisz to rozegrać po mistrzowsku. Zaraz gdy skończy się cut-scenka, pobiegnij szybko w lewo po półce w stronę broni i kamizelki kuloodpornej. Wykonaj to naprawdę BARDZO szybko, gdyż półka może się pod tobą załamać, co oznacza śmierć, ■ do tego Volkov pruje do ciebie z kałasznikowa. Możesz jeszcze pobiec w prawo do wnęki. Tam popatrz w dół, a dostrzeżesz półkę. Zeskocz na nią i biegnij dalej w prawo. Na końcu półki przeskocz na drugą stronę i wdrap się na wyższy poziom. Stąd możesz zeskoczyć niżej i znaleźć się przy swojej broni oraz kamizelce. Ufff... to było ciężkie, ale teraz będzie łatwiej. Poczekaj, aż Volkov wyjrzy zza osłony, i strzelaj do niego, ile wlezie, sam używając do zasłony zwisających sopli. Radzę także przykucnąć, gdyż wtedy trudniej mu w ciebie wcelować.

SUCH IS THE NATURE OF REVENGE, SCENE I

Na początek łatwiejsze zadanie, czyli zabicie Baronowej. Strzel jej kilka razy w głowę, ■ umrze. Cięższa część pracy polega na pozbyciu się cywilów (w liczbie jedenastu) z ulicy. Kierujesz nimi za pomocą opcji "use". Zacznę jednak od początku. Gdy rozpoczniesz poziom, Baronowa będzie stała naprzeciw ciebie, a nad tobą jest jeszcze ukryty jeden zbir. Zabij najpierw jego. Potem pobiegnij przed siebie, skręć w lewo, gdzie znajdziesz pierwszego cywila ubranego na niebiesko. Kliknij go i skieruj go w prawo. Za rogiem skręć w prawo, a dojrzysz kobietę w pastelowoniebieskim wdzianku. Wyjdź z powrotem na ulicę, skręć w lewo i kliknij kobietę w żółtym stroju. Naprzeciw ciebie na balkonie jest ukryty snajper, więc go zastrzel. Następnie udaj się na dziedziniec hotelowy - tam znajdziesz faceta w ciemnym ubraniu. To czwarty cywil. Za rogiem i w prawo jest kobieta w niebieskim stroju. Odwróć się i wejdź do tunelu, a potem skieruj się w lewo. Na górę po rampie, przejdź przez drzwi, ujrzysz dwóch cywilów po lewej oraz faceta - po prawej na schodach - ubranego w brązową koszulę. Jego kliknij pierwszego, a później tych dwóch. To już ośmiu cywilów. Skręć w lewo małym korytarzem pomiędzy beczkami, po czym w prawo, omiń skrzynie, wyjdź na ulicę i usuń z niej faceta w niebieskim wdzianku. Na balkonie po lewej jest snajper, więc lepiej go zastrzel! Teraz pójdź w lewo do końca ulicy. Jest tam dwóch ostatnich cywilów. Razem jedenastu, koniec planszy.

SUCH IS THE NATURE OF REVENGE, SCENE 2

Dobrze by było, abyś miał przy sobie tabletki antytoksyczne. Twój przeciwnik będzie starał się skryć pomiędzy nagrobkami i stamtąd będzie próbował razić cię nabojami wypełnionymi toksynami. Jeśli potrzebujesz antytoksyn, to w połowie drogi takowe znajdziesz. Taktyka jest prosta. Chowaj się za nagrobkami i strzelaj, gdy facet będzie biegł od jednego grobu do drugiego. Zabij go i to jest koniec tego poziomu oraz... gry! Gratuluję. Usiądź wygodnie i obejrzyj końcową cut-scenkę.

PS W zasadzie to przez cały czas nie wiedziałem, w jakim rodzaju pisać. Gracz, co prawda, kieruje poczynaniami pięknej pani szpieg, ale gros graczy to płeć brzydka. Dlatego też zwracam się jak do osobnika płci męskiej ;). Miłego grania!

Selfproclaimed Solefald



producent: Rogue/EA Games
platforma: PC

Grę opracowano na poziomie medium

American McGee's Alice

Alicja spała jak niemowlę. Obok leżała otwarta książka o jej ulubionych przygodach, w jej rękach spała ukochana maskotka - biały królik. Pokoik wyglądał tak, jakby noc przychodziła tutaj po to, by pospać. Nie wszyscy jednak zasnęli. Kiciulek biegał po pokoiku w poszukiwaniu jakiejś zabawy. Przypadkowo strącił lampę, która spadła na dywan, podpalając go. Mała dziewczynka obudziła się i spostrzegła, że jest w śmiertelnej pułapce. Wołała swoją mamusię i tatusia, by pomogli jej wyjść z pokoju. Na próżno...

Cztery i pół roku później Alicja leżała już w zupełnie innym łóżku i w zupełnie w innym pokoju. Nie mogła stąd wyjść - znajdowała się w izolatce w asylum. Koło niej leżał jej ukochany biały królik. Nagle odwrócił do niej swoją główkę. "Pomóż mi" - usłyszała. Po chwili znów spadała do króliczej nory. Wszystko jednak zostało zmienione; nie było tutaj żadnych przedmiotów, nie było ciemności, były za to kolory. Feeria kolorów...

ROZDZIAŁ PIERWSZY

w którym Alicja trafia do wioski Trolli, spotyka Starszego oraz zwiedza Fortecę Drzwi.

1) Village of the Doomed - Dementia

Alicja wstała z ziemi. Na powitanie w Krainie Czarów wybiegł jej dobry znajomy, Biały Królik:

- Pospiesz się, Alicjo! I tak jesteśmy już spóźnieni! - ponaglił ją i pobiegł w stronę wioski.
Nie był on jedynym napotkanym znajomym. Nagle zobaczyła biały uśmiech, przy którym pojawiła się głowa, potem tułów, kończyny, aż wreszcie stanął przed nią Kot z Cheshire. Alicja z pewnością przestraszyłaby się go, lecz w tych warunkach tylko się ucieszyła z tego spotkania:
- Witaj, Kocie! Dawno cię nie widziałam. Powiedz mi, proszę, czy cała kraina się zmieniła, czy mi się tak tylko wydaje?
Spojrzał na nią, cały czas się uśmiechając:
- Tak, droga Alicjo. Wiele się tutaj pozmieniało. Zresztą sama zobaczysz... Nie będziesz rozumiała z tego zbyt wiele, więc będę się pojawiał, by nieść ci pomoc. A na razie biegnij za Białym Królikiem - musisz z nim porozmawiać!

Alicja wbiegła do wsi przypominającej dużą kopalnię. Drewnianą podłogą pobiegła do przodu, potem w prawo, ■ na końcu deskami na dół. Nie bała się biegać tymi korytarzami, ponieważ oświetlały je lampy zamocowane na ścianach. Na swojej drodze spotkała robotnika. Zatrzymała się, by z nim porozmawiać:
- Powiedz mi, dlaczego jesteś taki smutny?
- Radość i poddaństwo nie idą w parze, droga dziewczynko - odpowiedział smutno.
Dziewczynka bardzo się zdziwiła, jednak nie mogła zastanowić się nad treścią słów robotnika, bowiem zawołał ją Kot z Cheshire. Nakazał jej wskoczyć w chmurę pary znajdującej się na prawo od niej. Gdy to zrobiła, zaczęła lecieć do góry, po czym spadła po drugiej stronie wsi. Tutaj spotkała następnego więźnia:
- Uważaj, droga dziewczynko. Pamiętaj, że Czerwona Królowa ma wszędzie swoich szpiegów! - usłyszała jego słowa, schodząc w dalszą część tej wsi-kopalni.
Za jedną z roślin leżał czerwony kamień. Bardzo jej się spodobał i nie marzyła o niczym innym, jak o podniesieniu go.
- Drogi Kocie, co to za kamień?

- To metaesencja, która wypełnia wszystko w tej krainie. To ona tutaj dostarcza nam życia.
Wzięła ją i weszła w kolejne tunele. Nagle zobaczyła przed sobą sztylet. Podniosła go, bowiem - jak dowiedziała się od Kota z Cheshire - wszystko może okazać się tutaj przydatne. Zobaczyła, jak Biały Królik powoli kurczy się, po czym wbiega do małej norki na końcu tego pomieszczenia. Po pomoście zeszła do tej komnaty, w pobliże domu burmistrza Erdena.
- Witaj dziewczynko! - uprzedził jej przywitanie burmistrz wioski Trolli. - Biały Królik dużo nam opowiadał o tobie. Słyszeliśmy, że jesteś zbawcą i wyswobodzisz nas spod jarzma Królowej Kier.
- Być może... Ale wcześniej muszę porozmawiać z Białym Królikiem. A żeby go spotkać, muszę zrobić się malutka. O taka. - Pokazała palcami wielkość, która by ją satysfakcjonowała.
- Żeby stać się taka maleńka, będziesz musiała dostać się do Fortecy Drzwi, ale, niestety, nie wiem, jak się tam dostać.

Po zakończeniu konwersacji Alicja wzięła dwa czerwone kamienie leżące w pobliżu domu burmistrza i ruszyła w dalszą podróż. Przy sklepie z muchomorami została zaatakowana przez treflową kartę - jednego ze strażników królowej. Gdy zbliżył się na odpowiednią odległość, cięła go swoim sztyletem, po czym odsunęła się, by nie dostać halabardą i rzuciła sztyletem w oponenta. Ze zdziwieniem zobaczyła, że z karty wylatuje czerwony kryształ. Wzięła go i poszła dalej. Znalazła się w następnej komnacie z napisem "Tartak" po prawej stronie. Widziała, że droga na dół jest zablokowana przez wielkie głazy, więc wskoczyła na kamień leżący po swojej prawej stronie i zaczęła iść dalej, przechodząc koło kolejnego małego domku. Po chwili spotkała następnego robotnika. Podeszła do niego i zaczęła rozmowę:
- Być może ty wiesz, jak dostać się do Fortecy Drzwi.
- Niestety... Jednak wiem, kto może znać tam drogę. Kawałek stąd mieszka starzec, jedyny wolny mieszkaniec naszej wioski. Jest on bardzo inteligenty i być może będzie potrafił ci pomóc.
- Dziękuję! - krzyknęła Alicja i pobiegła kolejnym pomostem do góry. Za radą Kota z Cheshire zeskoczyła na podest, nad którym wisiała tabliczka "Yur Mine". Nie wiedząc, co czeka ją dalej, weszła do następnej komnaty.

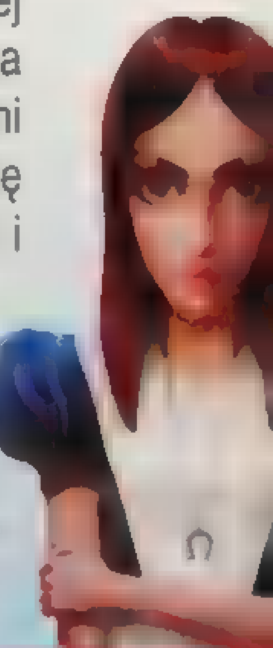
2) Village of the Doomed - Pandemonium

Przed Alicją znajdowała się kolejna duża komnata. Na dole płynęła woda, koło niej stało kilka małych budynków, ■ nad wodą zwisały dwie liny. Zeskoczyła na podest i zaczęła się zastanawiać, co dalej zrobić. Z pomocą przyszedł kot, który poradził jej, by użyła zwisających lin. Dziewczynka rozpędziła się i skoczyła w stronę liny. Kiedy sznur znajdował się w zasięgu ręki, Alicja złapała jego koniec i zaczęła się wspinać na górę. Rozchuśtała linę, po czym skoczyła na drewniany podest, nad którym kręciła się drewniana maszyneria w kształcie koła. Idąc dalej, Alicja doszła do kopalni. Przed nią stał trollowy starzec, wyraźnie jej oczekujący.

- Słyszałem, że mnie szukasz, bo potrzebujesz mojej rady. Nie jestem małą, sprytną dziewczynką, ale za to posiadam wiek, ■ co za tym idzie - doświadczenie i, być może, będę potrafił ci pomóc.
- Chcę być maleńka, by spotkać Królika - powiedziała Alicja, uroczo dygając.
- Potrafię to robić i z pewnością mogę ci pomóc, ale za pewną cenę. W strażnicy znajduje się duży klucz pilnowany przez trzy karty. Jeżeli mi go przyniesiesz, zaprowadzę cię do Fortecy Drzwi i sprawię, że staniesz się bardzo mała.

Alicja ucieszyła się na tę wiadomość i postanowiła niezwłocznie zdobyć klucz dla starca. Wbiegła do kopalni, wzięła czerwony kamień ze stolika i pobiegła po drewnianych deskach aż do wagonika. Wskoczyła na niego i położyła się, by nie spaść w przepaść. Wagonik jechał wpierw w dół, później do góry, wykonał skręt w prawo, aż na końcu swojej trasy zniknął w przepaści. Na szczęście dziewczynka w odpowiedniej chwili zeskoczyła. Hałas spadającego wagonika przywołał jednak treflowego strażnika, który przybiegł tutaj, by zobaczyć, co się dzieje. Alicja dwa razy cięła go mieczem - to wystarczyło, by karta została zniszczona. Dziewczynka pozbierała leżące nieopodal kamienie oraz talię kart - drugą broń. Wbiegła do strażnicy. Po przekroczeniu dwóch par drzwi oraz kręconych schodów znalazła się w pomieszczeniu strażniczym. Rzucając kartami, pokonała trzech strażników - dwóch treflowych i kierowego, który potrzebował aż trzech rzutów sztyletem, by zostać zniszczonym. Wzięła wielkie czerwone serce będące z prawej strony komnaty oraz wielki klucz ze stołu. Weszła na schody kończące się drewnianymi drzwiami, za którymi znajdował się portal. Weszła w niego. Znów znalazła się w znajomej części wsi. Kawałek od niej stał starzec i pokazywał, by wejść za nim w portal. Niestety, nie był sam. Na dwóch podestach czekali na nią strażnicy, trzeci stał nieopodal. Wpierw zabiła tego ostatniego, treflowego, po czym celnymi rzutami sztyletu zgładziła karty stojące na podestach. Poszła w lewo, przechodząc koło małego domku. Pobiegła w stronę liny,





wyskoczyła w powietrze i obiema rączkami złapała liny. Podciągnęła się i zeskoczyła na podest, po którym jeszcze przed chwilą maszerował jeden ze strażników. Alicja weszła do portalu, tego samego, do którego przed chwilą wszedł znajomy starzec. Czekał on na nią w latającej maszynie, przygotowanej do podróży do Fortecy Drzwi.

3) Fortress of Doors - Fortress of Doors

Lecieli długi czas, ciągle ze sobą rozmawiając:
- W środku fortecy jest szkoła. Kiedy się tam dostanę, będę mógł przyrządzić miksturę czyniącą cię małą. Jednak by ją zrobić, będę potrzebował kilku przedmiotów.
- Jakich przedmiotów? - zainteresowała się Alicja.
- Przedmiotów, dziewczynko, przedmiotów. Tych, które napotkasz na swojej drodze.

Rozmowę przerwali strażnicy stojący na murach widocznej już Fortecy Drzwi. Rzucali bronią w nadlatujący statek, starając się nie dopuścić go do lądowania na swoim terytorium. Kiedy pojazd znalazł się w pobliżu murów fortecy, starzec zawołał:
- Skacz dziewczynko! Spotkamy się później!

Alicja zeskoczyła, lądując na zewnątrz fortecy, w pobliżu wielkich murów strzegących wejścia do środka. Obok dziewczynki znajdowała się wyrwa w murze, jednak ona koniecznie chciała zobaczyć, co stało się ze starcem. Dlatego też obróciła się i podeszła do głównej bramy. Tutaj została zaatakowana przez jednego ze strażników. Po uporaniu się z nim rozejrzała się po okolicy. Niestety, nigdzie nie widziała starca, zobaczyła natomiast dwie wysepki znajdujące się w pobliżu fortecy. Na jednej z nich leżał kryształ odnawiający zdrowie, na kolejnej - odnawiający energię. "Gdy będę ranna, wrócę tu, by się podleczyć" - pomyślała Alicja i wróciła do wyrwy w murze. Gdy znalazła się już na dziedzińcu, zobaczyła na prawo od siebie stos kamieni prowadzący aż na mury. Dzięki nim wskoczyła na samą górę, po czym przeskoczyła mały murek i już stała na murach obronnych. Zobaczyło to dwóch strażników, którzy podbiegli do niej, by się jej pozbyć. Na szczęście sztylet nie zawiódł dziewczynki i gdy już pokonała obu przeciwników, mogła zobaczyć, co znajduje się po drugiej stronie murów. A była tam duża baszta - w środku znajdowała się talia kart. Alicja wzięła je i wróciła do kupki kamieni, po czym zeskoczyła po nich z powrotem na dziedziniec. Na prawo od niej znajdowało się pomieszczenie, do którego natychmiast weszła. Nagle znalazła się w komnacie bez wyjścia. Gdy tylko wyszła zza filarów, została zaatakowana przez dwa Bozzumy. Atakowały Alicję swoim krzykiem, co było też ich słabym punktem, bowiem wtedy stawały się łatwym celem dla sztyletu Alicji. Dwa ciosy wystarczyły, by zabić jednego z potworów. Gdy dziewczynka zakończyła walkę, wbiegła na kręcone schody, po czym wskoczyła na belkę podtrzymującą nieistniejący strop. Okazało się, że gdy Alicja zatrzymała się na jednej z części stropu, przechylał się on pod jej ciężarem. Dlatego też Ala przebiegła jak najszybciej na drugą stronę komnaty - tam, gdzie znajdował się portal do następnej części fortecy.

4) Fortress of Doors - Beyond the Wall

Alicja znajdowała się gdzieś w fortecy. Nie potrafiła określić, gdzie dokładnie jest. Posadzka była ułożona w dwukolorową szachownicę, ściany miały bardzo zimny kolor. Podeszła do kraty blokującej przejście. Niestety, była ona nie do otworzenia. Alicja obeszła ją z lewej strony, dzięki czemu znalazła się w sali z dziwnym przedmiotem pośrodku. Przedmiot ów miał kształt lampy wewnątrz wypełnionej krwią. Dziewczynka zobaczyła pierwszego strażnika. Biegł on w jej kierunku. Gdy już się go pozbyła, przyszła kolej na dwóch kolejnych wrogów. Kiedy karty zostały unicestwione, dziewczynka wzięła ten ciekawy przedmiot. Nagle stała się rzecz dziwna - Alicja zamieniła się w potwora z wielkimi rogami z tyłu głowy oraz czerwonymi oczami. Poczuła także, że ma dużo więcej siły niż poprzednio. Zobaczyła trzech strażników atakujących ją jednocześnie. Nie mieli jednak z nią najmniejszych szans - wystarczył jeden cios nożem, by karty zostały zniszczone. Po ich śmierci dziewczynka poczekała, aż znów stanie się normalna, po czym opuściła tę komnatę przez czwórkę drzwi naprzeciw wejścia, którym tu weszła. Stała w jednej części komnaty. Do drugiej dostępu blokowała wielka przestrzeń. Alicja miała już prosić kota o pomoc, gdy nagle zauważyła, że bardzo blisko niej składają się w posadzkę cztery kawałki puzzli. Weszła na ten wysunięty najbardziej z przodu, po prawej. Gdy puzzle za nią zaczęły znikać i pojawiły się kawałek przed nią, przeskoczyła na nie, po czym wskoczyła na kawałek nieruchomej posadzki. Odczekała, aż elementy układanki znów zmienią swoje położenie, przeskoczyła na nie i wskoczyła na kolejny nieruchomy kawałek posadzki; ten, na którym leżał leżący kryształ. Stąd znów przeskoczyła na puzzle, poczekała, aż te za nią znikną, skoczyła na nie, a potem na drugą część komnaty. Usłyszała za sobą hałas, jaki wydają lecące Bozzumy, lecz nie miała zamiaru na nie czekać. Wskoczyła szybko do portalu. Znalazła się na bardzo podobnej planszy. Na lewo od niej stało popiersie Abe'a Lincolna (Alicja przypomniała sobie to później, gdy opowiadała o tym Białemu Królikowi), ■ obok były schody prowadzące do niższej części pomieszczenia. Nagle dziewczynka została zaatakowana przez dwa Bozzumy. Nie było gdzie się schować, więc musiała walczyć na otwartej przestrzeni, ryzykując duże rany. Skoncentrowała się więc na jednym z potworów i gdy został on zniszczony, dziewczynka wzięła kryształ, jaki po nim pozostał, i szybko rozprawiła się z drugim. Teraz zeszła schodami. Znajdowały się tutaj trzy dźwignie. Dziewczynka podeszła do tej najbardziej wysuniętej na prawo. Gdy ją przesunęła, usłyszała dźwięk - ten sam, który przed chwilą wydały zamykające się drzwi po drugiej stronie komnaty. Teraz przesunęła dźwignię wysuniętą na lewo - kolejny dźwięk. Gdy przesunęła ostatnią, środkową dźwignię, wszystkie drzwi po drugiej stronie stały otworem. Alicja wróciła na górę i, rzucając nożem, zniszczyła dwóch strażników po drugiej stronie, po czym weszła na dwa kawałki posadzki wyraźnie oddzielone od głównej części podłogi. Gdy znalazła się na drugim kawałku, posadzka przed nią zaczęła się formować. Gdy weszła na stworzony kawałek, pojawił się kolejny. I tak było cały czas, aż Alicja postawiła nóżkę po drugiej stronie komnaty. Przed nią znajdował się portal. Jednak gdy chciała się do niego dostać, drogę zagrodził jej kolejny strażnik. Alicja pozbyła się go i weszła w portal. W następnej komnacie zobaczyła, jak kolejne części posadzki wznosiły się, to znów opadały. Weszła na najbliższy, latający naprzeciw niej. Stąd skoczyła na część wysuniętą na lewo od niej i teraz przeskakiwała na kolejne części z lewej strony komnaty, aż znalazła się przy ostatniej części posadzki. Dała susa na środek i stąd przeskoczyła do części pomieszczenia z portalem. Weszła w niego. Znajdowała się na górze jakiejś komnaty, poniżej biegali strażnicy, ■ powyżej latały dwa Bozzumy. Poczekała, aż jeden z nich zbliży się na odpowiednią odległość i gdy zaczął krzyczeć na nią, rzuciła w niego nożem. Szybko rzuciła drugi raz i zajęła się drugim duchem. Gdy i on przegrał, dziewczynka dokładniej przyjrzała się tej komnacie. Przed nią znajdowało się troje drzwi, do nich prowadziły trzy drogi. Alicja weszła w te pośrodku. Niestety, nic się nie stało. Dziewczynka poczekała, aż drzwi zmienią swoje położenie i przyjrzała się dokładnie portalowi za drzwiami. Był on różnokolorowy, nie czerwony, jak poprzedni, więc zaryzykowała wejście w niego.

5) Fortress of Doors - Fortress of Doors

Alicja znajdowała się w jednej z baszt, tej bliżej wyłomu. Na murach biegali strażnicy-karty. Dziewczynka poczekała, aż strażnik zbliży się na odpowiednią odległość, po czym chlasnęła go nożem. Pozbyła się go i wycofała do baszty. Drugą kartę zniszczyła, rzucając w nią nożem z odpowiedniej odległości. Teraz mogła spokojnie przedostać się do drugiej części murów. Gdy jednak była w połowie drogi, z jednego z okien budynku wyleciały dwa Bozzumy. Walka była bardzo trudna, ponieważ mury dawały dziewczynce bardzo małą możliwość ruchu, jednak i tym razem dała sobie z nimi radę. Pobiegła dalej i za radą Kota z Cheshire wskoczyła do otwartego okna prowadzącego do szkoły.

6) Fortress of Doors - Skool Daze

Alicja stała w holu prowadzącym do szkoły. Nigdy wcześniej nie była w szkole i nie myślała, że kiedykolwiek tutaj trafi. Koło niej biegało szalone dziecko. Na szczęście tylko biegało - poza tym nie robiło żadnych niebezpiecznych ruchów. Gdy tylko opuściła hol, została natychmiast zaatakowana przez strażnika. Pozbyła się go, jak również kolejnego, zbiegającego ze schodów. Dziewczynka wbiegła na nie i skierowała się w prawo. Galeryjka na końcu była zerwana, lecz po drugiej stronie znajdował się jakiś przedmiot. Dziewczynka przeskoczyła przeszkodę i podniosła trzecią broń - kij do krokieta. Zeskoczyła stąd i weszła w drzwi znajdujące się poniżej. W klubie szkolnym spotkała starca, który powiadomił ją, że w bibliotece znajduje się przepis na stworzenie napoju zmniejszającego. Alicja nie zdążyła ■ nim porozmawiać dłużej, bowiem nagle wpadły do klubu dwie karty karo i zaatakowały Alicję z dwóch stron. Ta przeskoczyła przez ławki i rozwaliła obie karty z odpowiedniej odległości. Wróciła do głównej komnaty, wbiegła na galeryjkę i tym razem pobiegła w prawo. Za jedynymi otwartymi drzwiami, w korytarzyku, stało dwóch strażników. Dziewczynka zmasakrowała ich i wbiegła do biblioteki. Na prawo od niej chodziło kolejne szalone dziecko, natomiast na lewo było wejście do dalszej części biblioteki. Gdy chciała się tam dostać, została zaatakowana przez strażnika, który wyszedł z przedsionka. Alicja szybko sobie z nim poradziła i weszła do głównej części biblioteki. Chodziło tutaj czterech strażników, na tyle nierozsądnych, że pozwolili się załatwić z daleka. Bohaterka skręciła za drugim regałem w prawo, potem w lewo. Leżała tutaj duża książka. Dziewczynka chciała ją wziąć, jednak gdy tylko dotknęła książki, ta poleciała gdzieś na górę komnaty. Alicja obróciła się i zaczęła iść w kierunku wyjścia z biblioteki. Zainteresował ją jednak filar na prawo od niej, a raczej drewniane półkole, czy może ćwierćkole leżące na ziemi. Gdy weszła na nie, ćwierćkole podniosło ją do góry - na wyższą część biblioteki. Tutaj spotkała Kota z Cheshire, który przewrócił dwa regały z książkami, by umożliwić dziewczynce wejście na wyższe kondygnacje. Jednak ona wolała wpierw obejrzeć dokładniej ten poziom. Na lewo od niej leżała druga książka. I znów, gdy tylko Alicja ją dotknęła, ta pofrunęła do góry. Teraz bohaterka pozbyła się czterech strażników atakujących ją z różnych stron oraz trzech kolejnych rzucających kierami z wyższego piętra. Gdy zlikwidowała już wszystkich, mogła przewróconym regałem dostać się na górę. Tutaj, oprócz trzeciej książki, znalazła także zamknięte drzwi prowadzące do obserwatorium oraz windę. Po wejściu na nią, Alicja wjechała na czwarte, ostatnie piętro biblioteki. Nie zdążyła wyjść z windy, gdy została zaatakowana przez kolejnego strażnika. Pozbyła się go, po czym dotknęła czwartej książki. Dopiero teraz zauważyła, że książki poukładały się w przejście umożliwiające dostanie się do księgi z przepisem na napój zmniejszający. Skacząc z jednej książki na drugą, Alicja wylądowała w przedsionku, w którym leżała zamknięta księga, za nic nie dająca się otworzyć. Dziewczynka zrzuciła ją w dół i ta, uderzając o ziemię, otworzyła się na przepisie. Bohaterka zeszła na sam dół biblioteki, by przeczytać przepis. Dowiedziała się, że potrzebuje trzech składników: muchomora, kwiatu makowca i cukrzanej przyprawy.

7) Fortress of Doors - Skool's Out

Dziewczynka znajdowała się w dużej komnacie, na której środku stał duży filar. Wokół komnaty kręciły się schody prowadzące z pewnością na jej wyższe piętra. Gdy tylko chciała dokładniej ją zwiedzić, została zaatakowana przez Boojuma. Pozbyła się go, po czym to samo zrobiła ze strażnikiem schodzącym do niej. Teraz Alicja

przyjrzała się dokładniej komnacie - na lewo i na prawo od wejścia były drzwi. Koło jednych były serduszka oraz napis 1st Grayd, drugie były natomiast normalnymi drzwiami bez żadnych napisów. Przeszła przez nie i zeszła schodami do czegoś, co być może kiedyś było piwnicą. Za schodami leżało serduszko, a za zerwaną podłogą - jakiś przedmiot. Alicja przeskoczyła tam i podniosła go. Była to diabelska kość - siódma broń. Dziewczynka nie zdążyła się nacieszyć znaleziskiem, bowiem została zaatakowana przez dwa Boojumy. Szybko przeskoczyła pod schody i tam zaczęła się bronić nożem przed przeciwnikami. Po ich pokonaniu podniosła serduszko i wróciła do drzwi prowadzących do głównego pomieszczenia. Otworzyła je, wrzuciła tam jedną diabelską kość, po czym zobaczyła, jak z portalu wyłania się demon i atakuje pobliskich strażników. "Mocna broń - pomyślała Alicja - lecz bardzo niebezpieczna". Pokonała ostatnich strażników i poszła do drzwi na prawo od głównego wejścia. Tutaj czekał na nią kolejny wartownik. Gdy już go pokonała, zobaczyła, że ma dwie drogi do wyboru. Jednak obie prowadziły do jednej komnaty - dużej sali z wielką dziurą pośrodku. Dziewczynka weszła na scenę na lewo od drzwi i przekręciła dźwignię. Dzięki temu wysunęły się schody umożliwiające wejście Alicji na sklepienie tego pomieszczenia. Idąc kolejnymi deskami i unikając dwóch kołyszących się lamp, doszła do starca, który pochwalił się tym, że znalazł pierwszy składnik - dorodnego muchomora. Na nieszczęście, Alicja nie zdążyła z nim porozmawiać, bowiem przez dziurę w podłodze wleciały trzy Boojumy. Bohaterka szybko przebiegła na środkową deskę, na której znajdowała się lampa - przedmiot wywołujący amok. Wzięła go i szybko zeskoczyła na dół, na schody. Walka z Boojumami nie należała do zbyt trudnych. Mimo że zadawały duże obrażenia, wystarczył jeden cios, by padły martwe. Alicja wróciła do głównej komnaty. Czekały tutaj na nią dwa kolejne Boojumy. Gdy rozprawiła się z nimi, weszła na schody, po czym podeszła do drzwi oznaczonych napisem 2nd Grayd. Lekko je uchyliła, by w korytarzu wewnątrz ujrzeć dwóch strażników. Pozbyła się ich swoim nożem, po czym weszła w korytarzyk. Oprócz drzwi, którymi tutaj weszła, były jeszcze trzy. Jedne naprzeciw i dwoje po bokach, ustawionych naprzeciw siebie. Zignorowała drzwi po bokach i weszła w te naprzeciw. Zobaczyła, że starzec jest atakowany przez dwóch strażników. Nie namyślając się, szybko rzuciła mu się na ratunek. Gdy obie karty zostały pokonane, Alicja powiedziała:

- Miałeś szczęście, że się tutaj znalazłam. Inaczej mogli cię pokonać.
- Być może dałbym sobie radę. Ale zobacz - jestem w laboratorium i znalazłem kolejny składnik, cukrzaną przyprawę.

Podniósł jakąś i podał ją Alicji:

- Weź tę butelkę ze sobą i podlej nią ziarna makowca. To, co wyrośnie, przynieś mi do laboratorium.

Alicja wzięła więc butelkę i wróciła na korytarz. Teraz miała do wyboru dwoje drzwi - na lewo i prawo od niej. Jak się później okazało, nie było żadnego wyboru, bowiem prowadziły one do jednego korytarza na trzecim piętrze. Została tutaj zaatakowana przez dwóch strażników. Pokonała ich i weszła w niepodpisane drzwi. Znów znajdowała się w głównym pomieszczeniu, lecz na jego najwyższym piętrze. Pozbyła się kolejnego strażnika i wróciła na korytarzyk. Były tutaj jeszcze jedne drzwi, podpisane 3rd Grayd. Po ich przekroczeniu znalazła się w pomieszczeniu z zegarem, globusem oraz dwoma strażnikami. Zniszczyła ich i podniosła kij do krokieta, leżący w lewej części pomieszczenia, koło nadgryzionego jabłka. Za kolejnymi drzwiami, w ogródku szkolnym, czekał na Alicję Boojum. Dziewczynka pokonała go i podeszła do grządek na wprost niej. Rósł tutaj mak, więc, nie namyślając się, dziewczynka podlała go wywarem z butelki. Wyrósł przed nią wielki lizak, którego zerwała, po czym ruszyła z powrotem do laboratorium. Wracając została zaatakowana przez jednego Boojuma i strażnika, lecz nie sprawili Alicji żadnych trudności. Wkrótce stała już w laboratorium i czekała, aż starzec skończy robić napój. Po chwili był gotowy.

- Weź go, dziewczynko i przyjmij jeszcze tę gwiazdę. Dzięki niej będziesz mogła dostać się do obserwatorium, kolejnej części tej fortecy.

Alicja wzięła oba przedmioty i wskoczyła w portal, który nagle pojawił się przed nią.

8) Fortress of Doors - Skool Daze

Dziewczynka znalazła się w głównej komnacie, za schodami. Znajdowało się w niej także dwóch strażników. Szybko się od nich uwolniła i weszła na schody, po czym udała się na galeryjkę prowadzącą w lewo. Na jej końcu znajdowało się serce z energią. Alicja przeskoczyła zerwaną część galeryjki, wzięła serce, po czym wróciła, lecz tym razem skręciła w część galeryjki prowadzącą do biblioteki. W korytarzyku została zaatakowana przez dwa Boojumy. Po ich zlikwidowaniu dziewczynka mogła wejść do biblioteki. Tutaj, w głównej części biblioteki, czekały na nią trzy Boojumy. Jednak były na tyle głupie, że pozwoliły walczyć z dziewczynką sam na sam. Alicja cofała się więc do korytarzyka prowadzącego do głównej części i tam pojedynczo niszczyła kolejnych oponentów. Gdy miała to już za sobą, wróciła do biblioteki i wjechała windą na jej górną część. Tutaj została zaatakowana przez strażnika. Pozbyła się go, po czym zniszczyła kolejnych dwóch wartowników na trzecim piętrze. Weszła regałem na górę i podeszła do drzwi prowadzących do obserwatorium. Te otworzyły się, dając dostęp do windy. Alicja weszła na nią i poczekała, aż ta podjedzie do drzwi. Po ich uchyleniu dziewczynka zobaczyła dużą komnatę z wielkim globem pośrodku oraz schodki prowadzące do lunety. Dziewczynka weszła do pomieszczenia, rozwaliła trzy wrogie karty, po czym podeszła do lunety. Gdy to uczyniła, glob otworzył się, ukazując wielki portal. Bohaterka napiła się napoju zmniejszającego i skoczyła w portal, który doprowadził ją do Doliny Łez.

ROZDZIAŁ DRUGI

w którym Alicja zostaje zmniejszona, pomaga Fałszywemu Żółwiowi w odnalezieniu skorupy, opłakuje śmierć Białego Królika oraz pokonuje Księżną i Wija.

1) Valley of Tears - Pool of Tears

Wokół Alicji znajdowały się wielkie drzewa, kamienie i rośliny. Ona sama była tycia jak palec. Widać substancja zadziałała wspaniale. Jednak czekała ją teraz trudna przeprawa przez słone jezioro łez, które niegdyś sama stworzyła. Przed nią znajdował się wielki wodospad, koło niego zaś tabliczka z ostrzeżeniem przed spadającymi skałami. Bohaterka podeszła do znaku, po czym skoczyła na skalną ścianę znajdującą się za tabliczką. Przeszła koło wodospadu i wskoczyła na kamień blokujący dalszą przeprawę tą ścianą. Alicja obróciła się i zaczęła wspinać się kolejną skalną ścieżką. Gdy była już blisko wodospadu, zobaczyła, jak mrówka zrzuca wielki głaz. Dziewczynka poczekała, aż głaz spadnie na dno, przeskoczyła na drugą stronę dróżki i doszła nią do końca. Wspięła się na skalną półkę, obróciła się i przeskoczyła na kolejną skalną ścianę. Po chwili w jej kierunku zaczął toczyć się wielki głaz. Bohaterka przeskoczyła na skalną półkę, którą przed chwilą opuściła, i gdy głaz spadł na dół, znów przeskoczyła na ścieżkę. Kontynuując swoją wspinaczkę, przeskoczyła na kolejną ścianę skalną. Tutaj została zaatakowana przez dwa wielkie bąki. Jednak wystarczyło raz rzucić nożem w każdego z nich, aby spadły w przepaść. Alicja, idąc dalej, zobaczyła mrówkę, która zrzucała te wielkie głazy. Rzuciła w nią trzy razy nożem - za trzecim razem mrówka skapitulowała. Dziewczynka przeskoczyła na kolejną skalną ścianę, zeskoczyła na półkę poniżej, wskoczyła na następną, obróciła się i wspięła się na ścieżkę prowadzącą na szczyt góry. Tutaj zaatakowały ją dwie kolejne mrówki. Po ich zgładzeniu dziewczynka zaczęła maszerować w górę rzeki. Dotarła do jeziora łez, przy którym stał Fałszywy Żółw. Dziewczynka podeszła do niego:

- Dzień dobry! Dlaczego jesteś taki smutny? Ktoś z twojej rodziny jest chory?
- Jak mam nie być smutny, kiedy Księżna chce zrobić ze mnie żółwiową zupę. Zabrała mi skorupę i teraz jestem całkowicie bezbronny. - Fałszywy Żółw odpowiedział, raz po raz wzdychając.
- Czy widziałeś może Białego Królika w pobliżu? Bardzo go potrzebuję...
- Gąsienica go widziała. Lecz nie mogę ci powiedzieć, gdzie ona jest. Ukrywa się... Chyba że pomożesz mi odzyskać moją skorupę.

Alicja zgodziła się - wszak nie miała innego wyjścia. Poczekała, aż Fałszywy Żółw wskoczy na wolno płynący po jeziorku liść, po czym sama skoczyła na kolejną i zaczęła podążać za nim. Liść płynął powoli rzeczką. Za kolejnym zakrętem dziewczynka została zaatakowana przez dwa bąki. Gdy tylko się ich pozbyła, wpłynęła w małe jeziorko. Podczas obrotu liść płynął pod korzeniami drzewa i Alicja musiała na nie wskoczyć, by nie wpaść do wody. Zeskoczyła na liść i dalej płynęła po rzece. Za dwoma zakrętami zobaczyła Fałszywego Żółwia, który przepłynął wodospad i gdzieś zniknął. Dziewczynka nie potrafiła utrzymać się na liściu tak dobrze jak żółw. Gdy tylko zaczął się wodospad, spadła do wody. Szybko wypłynęła na ląd na lewo od niej, na którym leżał duży głaz. Za nim znajdowały się dwie mrówki, ■ nad głową bohaterki latały zaś dwa bąki. Gdy dziewczynka pokonała ich wszystkich, wskoczyła na liść lilii, na kolejny liść, ■ stąd na przepływający w pobliżu listek. Za zakrętem rzeki Alicja musiała przeskoczyć korzeń, pod kolejnym przepłynęła. Później jeszcze płynęła pod zaschniętym drzewem, dwoma wielkimi kamieniami, po czym liść nagle zakręcił w prawo. Przed samym wodospadem dziewczynka zeskoczyła na suchy ląd po swojej prawej stronie. Pozbyła się kolejnego namolnego bąka, po czym zeskoczyła na dół i dała susa na kolejnego liścia. Teraz musiała przepłynąć pod trzema gałęziami. Dwie z nich miały kolce i tylko cudem Alicja uniknęła obrażeń. Za mostkiem, po którym szedł Fałszywy Żółw, Alicja skoczyła w lewo, na wielki kamień. Miała dużo szczęścia, bowiem za wodospadem znajdowały się paliki i gdyby dziewczynka spadła, z pewnością by się zabiła. Wskoczyła na most i pobiegła za Fałszywym Żółwiem. Znajdowało się tutaj kolejne jeziorko, a wraz z nim kolejny liść. Alicja wskoczyła na niego, po czym przepłynęła pod dwoma wielkimi roślinami, przy pierwszej przesuwając się w lewo, przy kolejnej w prawo. Nie zdążyła zeskoczyć z liścia i wraz z nim spadła w otchłań wodospadu...

2) Valley of Tears - Hollow Hideaway

Alicja znajdowała się pod wielkim grzybem, a wodospad był kawałek za nią. Natomiast przed nią, na cienkiej ścieżce leżały dwa kamienie życia. Dziewczynka wzięła je i zeszła ścieżką w dół. Po chwili drogę jej zagrodziły dwie mrówki. Pokonała je i po chwili drogi spotkała dwie kolejne mrówki. Po ich pokonaniu przeskoczyła na liście lilii, po czym wskoczyła na wielki konar. W tym samym momencie została zaatakowana przez dwa bąki. Skoczyła na ścieżkę i pobiegła do następnego konara. Z niego zeskoczyła na liść i popłynęła rzeką. Przepłynęła pod gałęziami, uważając dwa razy na kolce. Później mijała kolejne trzy konary, dwa razy przesuwając się w lewo, raz w prawo. Gdy ominęła tę przeszkodę, zobaczyła nad sobą dwa bąki. Te na szczęście nie atakowały. Po kolejnej gałęzi Alicja dopłynęła do stałego lądu. Za dużym kamieniem znajdowała się rozległa polana, a na niej dwie mrówki. Dziewczynka zabiła je, stojąc na plaży. I to był dobry pomysł, bowiem, gdy podeszła do grzybka, by wziąć serce z energią, ów zaatakował ją. Dziewczynka zniszczyła go, jak również krwawą różę, która w międzyczasie włączyła się do walki; wzięła serduszko i pokonała jeszcze dwie mrówki, w tym jedną groźniejszą i silniejszą - ubraną w zielony mundur. Za małą kotlinką znajdowała się następna mrówka. Gdy Alicja pokonała już wszystkich, wskoczyła na liść, znajdujący się na końcu tej doliny. Zobaczyła nad sobą



dwa bąki. Nie atakowały, więc popłynęła dalej. Gdy przebyła kawałek, zobaczyła na prawo stały ląd, oświetlony zapałkami i chroniony przez dwie mrówki. Przeskoczyła na liść lilii, z niego na kolejny liść, a stąd na brzeg. Szybko pobiegła w prawo tak, by mrówki nie mogły jej trafić. Wychylając się raz po raz, raniła nożem mrówki, aż padły obie. Podeszła do domku i tutaj spotkała Lokaja-Żabę:
- Nazywają mnie Bill McGill. Czy masz może brandy, dzieweczko?
- Niestety, nie mam... Muszę spotkać się z księżną. Powiedz mi, proszę, w jaki sposób mogę dostać się do domku?
- Cóż... Księżna ukrywa się przed Królową, która chce jej głowy. Nie możesz tam wejść.

- Ale ja muszę odzyskać skorupę żółwia! - Alicja była bardzo zdenerwowana.
- Dobrze. W takim razie chodź za mną.
Gdy podeszli do karcianych drzwi, Bill nagle pobiegł gdzieś, a bohaterka została wessana do wnętrza domku...

3) Valey of Tears - Just Desserts

...w którym było ciemno i ponuro. Ściany były oświetlone świetlikami, lecz te dawały bardzo mało światła. Schody, na których stała, prowadziły w głąb domku, pewnie do głównej sali. Alicja zeszła tam. W głównej izbie znajdował się kominek i stół. Szczególnie ten drugi wydał się dziewczynce ważny, bowiem leżała na nim skorupa żółwia oraz jakiś przedmiot. Dziewczynka wskoczyła tam i dzięki temu otrzymała czwartą broń - wybuchowe pudełko. Nagle z komina wyskoczyła Księżna, wyjątkowo groźnie nastawiona. Alicja walczyła z nią, cały czas cofając się i rzucając w nią wybuchowymi pudełkami. Gdy kończyła się jej energia lub zdrowie, zbierała z biblioteczek kamienie zdrowia. Po kilku rzutach Księżna zaczęła kichać, bowiem pieprz wypełniał całe pomieszczenie. Po kilku kichnięciach pękła jej głowa. W tym momencie do pomieszczenia wbiegł Bill McGill i Fałszywy Żółw:
- Dziękuję za znalezienie mojej skorupy! Za to zabiorę Cię w podróż. Płyń cały czas za mną, w moich bąbelkach, a nie utopisz się.
Lokaj-Żaba przesunął jakąś dźwignię i oczom Alicji ukazała się wielka studnia. Najpierw skoczył tam Fałszywy Żółw, a za nim dziewczynka.

4) Valey of Tears - Wholly Morel Ground

Płynęła w studni, przed nią płynął Żółw. Dobrze pamiętała jego słowa, by cały czas podążać za nim. Po chwili znaleźli się w dużej komnacie, a następnie w wąskim korytarzu, skręcającym w prawo, a później w dół. W kolejnej sali Alicja musiała uważać na filary, które prawie ją przygniotły. Następne pomieszczenie niosło zagrożenie w postaci ostrygi, zawierającej kamień zdrowia. Gdy dziewczynka chciała go wziąć, kamień natychmiast się zamknął. Później była komnata z dwoma gejzerkami: Alicja musiała płynąć jak najbliżej dna, bowiem gejzerki wynosiły ją na kolce. Popłynęła w prawo, do następnego pomieszczenia, które wyglądało jak jakiś stary budynek. I tu musiała uważać, bowiem za Fałszywym Żółwiem spadło kilka głazów, które mogły zmiażdżyć dziewczynkę. W sali z obsuwającymi się kamieniami, musiała zniszczyć atakującego ją Snorka. Korytarzem popłynęła w dół i przy wpłynięciu do następnego pomieszczenia prawie została zjedzona przez wielką rybę. W ostatniej komnacie pokonała dwa Snorki, po czym podniosła serce leżące z prawej strony i wypłynęła za Fałszywym Żółwiem na powierzchnię.

5) Wonderland Woods - Dry Landing

Oboje wskoczyli na ląd.
- No. Podróż skończona. - powiedział Fałszywy Żółw - Pamiętaj, że tylko zwiedzasz tę krainę. Mu tu żyjemy. Ale jesteś honorowym gadem. Trzymaj tę skorupę. Dzięki niej będziesz mogła pływać pod wodą jak ja.

Alicja nie zdążyła podziękować, bowiem żółw wskoczył do jeziora na wprost nich. Rozejrzała się. Zobaczyła ścieżkę na lewo od niej. Ruszyła nią i wtedy została zaatakowana przez mrówkę. Zabiła ją i skoczyła na kamienie na prawo, by zregenerować swoje siły życiowe. Zeskoczyła, wróciła na ścieżkę i doszła nią do jeziorka leżącego na prawo od niej. Nagle usłyszała hałas - przelatywał bąk. Zestrzeliła go, po czym pozbyła się jeszcze mrówki po drugiej stronie jeziora oraz bardzo denerwującego Snorka. Zeskoczyła na liść lilii, z niego na kolejny liść, wskoczyła na linę, podciągnęła się i zeskoczyła po drugiej stronie jeziorka. Kiedy doszła już na górę, została nagle zaatakowana przez różę. Alicja zniszczyła ją i weszła na górę. Znajdowała się tu lina, do której dziewczę nie mogło doskoczyć, nawet wchodząc na półki skalne obok. Zdecydowała się jeszcze wskoczyć na grzyba i próbować dalej. Ku jej zdziwieniu grzyb zachował się jak trampolina i wybił ją w powietrze, umożliwiając złapanie liny. Alicja rozhuśtała ją i przeskoczyła na ścieżkę - tam, gdzie stał Królik:
- Alicjo, pospiesz się! Zabierasz mój cenny czas!
- Nie poczekałeś na mnie, Biały Króliku. - powiedziała z wyrzutem.
- Bo się nie spieszyłaś. Szybko! Musimy znaleźć Gąsienicę. Mimo że cały czas pali, jest najmądrzejsza w lesie. I tylko ona może nam powiedzieć, jak mamy się uratować!

Królik pobiegł dalej, Alicja - za nim, jednak już po chwili go zgubiła. Zeskoczyła na wielką hubę drzewną, niżej na kolejną i pozbyła się mrówki stojącej po drugiej stronie. Skoczyła na linę i wylądowała tam, gdzie przed chwilą stała mrówka. Za moment została zaatakowana przez trzy bąki. Cały czas robiła uniki i rzucała w nie nożem, więc się ich pozbyła. Przeszła przez wąwóz, jednak nie zdążyła z niego wyjść, bowiem na końcu została zaatakowana przez różę. Kawałek dalej, na lewo znajdowała się jeszcze jedna róża. Dziewczynka zgładziła je i szła dalej. Po chwili jej drogę zagrodziła mrówka w zielonym mundurze. Dziewczynka zabiła ją i poszła dalej, aż dotarła do dużego jeziorka. Po jego drugiej stronie biegł Biały Królik. Dziewczynka rozwaliła dwa bąki latające nad nią, przeskoczyła na półkę skalną poniżej, pozbyła się róży oraz mrówki po drugiej stronie. Skoczyła na grzyba - ten wyrzucił ją w miejsce, gdzie przed chwilą była mrówa. Przeszła pod spróchniałym drzewem, wskoczyła na linę, przeskoczyła na grzyba, który wyrzucił ją do góry. Alicja rączkami złapała się półki skalnej i podciągnęła się wyżej. Tu znajdował się przedmiot wywołujący amok. Dziewczynka wzięła go, zeskoczyła na dół, przeszła w dziurze spróchniałego drewna i pozbyła się dwóch mrówek, jednej w zielonym mundurze. Poszła do przodu jedyną możliwą ścieżką. Doszła do rozwidlenia, pokonując po drodze różę, bąka oraz jedną mrówkę. Skręciła w lewo, w stronę cienkiego mostka. Nie zdążyła po nim przejść, bowiem małe trzęsienie ziemi zniszczyło mostek. Nadleciały dwa bąki, które dziewczynka zniszczyła swoim nożykiem. Wskoczyła na grzyba, ów wyniósł ją na kolejnego, a ten wyrzucił Alicję na drugą stronę tej polany. Poszatkowała różę i poszła w prawo, wskoczyła na linę, stąd skoczyła na hubę, a z niej na kolejną, znajdującą się poniżej. Przeskoczyła na linę, podciągnęła się i wskoczyła na górę. Zniszczyła mrówę w zielonym mundurze i poszła do przodu. Gdy pozbyła się już atakujących bąków, podeszła do rzeki. Na prawo od niej znajdowały się dwie róże. Dziewczynka zniszczyła jedną, wskoczyła na kamień na wodzie, a z niego zeskoczyła na miejsce, w którym poprzednio znajdowała się róża. Zniszczyła kolejną i dwoma następnymi kamieniami doszła do tegoż miejsca. Uważając na atakującego ją Snorka, pobiegła do przodu...

6) Wonderland Woods - Herbaceous Border

Nareszcie Alicja dobiegła do Białego Królika, który czekał na nią na dużej polanie:
- Dziwnie... Jak tu cicho... Nie lubię tego. Alicjo, poświęćmy naszą niewidzialność dla szybkości. - powiedział I pobiegł do przodu. Gdy znalazł się na środku polany, na chwilę się zatrzymał. I to okazało się jego największym błędem. Nagle człowiek podszedł do niego i zdeptał go. Gdy odszedł, dziewczynka podbiegła do martwego Królika:
- Dlaczego!? Dlaczego moi bliscy giną zawsze nienaturalną śmiercią!? Jestem przeklęta! - szlochała.
- Nie czas na użalanie się nad sobą. Musisz znaleźć Gąsienicę. - powiedział Kot z Cheshire, który nagle pojawił się obok Alicji.
Dziewczynka podniosła się i rozejrzała. Miała trzy drogi do wyboru. Gdy wbiegła w tę z żółtym kwiatkiem obok, została zaatakowana przez mrówkę i skorpiona. Gdy biegła na tę oznaczoną czerwonym kwiatkiem, okazała się kończyć wielkim kamieniem. Tylko trzecia ścieżka prowadziła do wyjścia. Na jej końcu Alicja stoczyła walkę z Krwawą Różą i wskoczyła w jamę. Korytarzem zeszła do dwóch gejzerów. Dzięki buchającej parze dostała się na drugą stronę pieczary. Gdy doszła do oświetlonego rozwidlenia, wybrała drogę w lewo. Nie zdążyła wejść na mostek, gdy człowiek, skacząc, spowodował, że ów się zawalił. Dziewczynka wskoczyła na grzyba, na lewo od niej. Ten wyrzucił ją na mostek powyżej. Alicja poszła nim do przodu, zabierając kij do krokieta. Przeszła ścieżką koło dwóch fioletowych kryształów, później kolejnym korytarzykiem doszła do drugiej jamy. Skoczyła w parę - ta wyniosła dziewczynkę do góry. Dalej przeskoczyła na dłuższą linę, stąd wskoczyła na następną i puściła się, gdy była pod chodnikiem na prawo od niej. Dostała się nim do skalnej półki, gdzie leżały karty. Weszła do góry, wdrapała się na kolejne wielkie schody, aż znów znalazła się na zewnątrz jaskini. Na górze stoczyła pojedynek z kolejną Różą, później z dwoma bąkami, aż wreszcie doszła do miejsca, przy którym na prawo kołysała się lina. Dziewczynka wskoczyła na nią, a potem na hubę. Na dole była róża - Alicja zniszczyła ją swoim nożem i zeskoczyła na dół. Po pokonaniu dwóch skorpionów dziewczynka poszła dalej jedyną możliwą drogą, zbierając leżące na niej kamienie leczące. Po chwili podróży doszła do kolejnej jamy. Nie namyślając się długo, wskoczyła do środka.

7) Wonderland Woods - Rolling Stones

Jeden z bąków rzucił w otwór jamy jagodę, dużo większą od Alicji. Dziewczynka bojąc się, że jagoda ją zmiażdży, zaczęła przed nią uciekać. Zbiegała wpierw kręconym korytarzem, później ścieżką, ■ na końcu ścieżki przeskoczyła na grzyba. Dalej skoczyła na skalną półkę, potem na grzyba, aż znowu znalazła się w korytarzu. Teraz biegła cały czas do przodu, do strąka fasoli. Pobiegła nim do zamarzniętego jeziorka. Kiedy nim przebiegała, owoc jagody przebił się przez jezioro i spadł w dół. Alicja nie miała wyjścia - musiała iść dalej, dopiero co odkrytym, lodowym korytarzem. Nie zaszła nim za daleko, gdy nagle ziemia rozstąpiła się pod nią i dziewczynka spadła gdzieś w dół...

8) Wonderland Woods - Icy Reception

Stała w jakiejś lodowej grocie, na małym, nieoblodzonym kamieniu. Kiedy chciała pójść w prawo, okazało się, że jej drogę blokuje wielki głaz. Jedyną drogą okazała się więc ta w lewo. Po chwili podróży doszła nią do wielkiej jaskini z dwoma drogami - w lewo i w prawo. Alicja wskoczyła na głazy na prawo od siebie, zeskoczyła na te niżej i hycnęła na półkę skalną, na której leżała kolejna, piąta broń - Icewand. Kiedy schodziła ścieżką w dół, nagle jeden kamień zawalił część chodnika. Gdy przeszła kawałek dalej, kolejny kamień zdewastował inny odcinek korytarza. Dziewczynka na końcu tej drogi przeskoczyła na głaz w lewo i, podciągając się na kolejne kamienie, dostała się na górę, przy zamarzniętej mrówce, w pobliżu punktu wyjścia. Dostała się tam, skąd wzięła Icewand, jednak przy skoku na tę półkę, dała susa w prawo, w mały korytarzyk. Nagle za nią zaczęła toczyć się jagoda. Pobiegła więc jak najszybciej do przodu. Miała wiele szczęścia, bowiem nagle przed nią spadły dwa kamienie. Uważając bardziej dobiegła do końca korytarza, skręciła na skalną ścianę w prawo, a jagoda spadła wprost do ławy. W przeci-

wieństwie do poprzedniej lokacji było tutaj strasznie gorąco i wszędzie płynęła lawa. Dziewczynka zniszczyła trzy bąki i poszła w lewo, aby podnieść pudełko-niespodziankę. Teraz wróciła do rozwidlenia i, mając wejście na prawo, poszła prosto. Za moment doszła do dwóch gejzerów. Wskoczyła w wyziew jednego z nich, potem drugiego i gdy znalazła się w najwyższym punkcie, zeskoczyła na stały ląd po drugiej stronie. Przeszła koło wielkich grzybów, zatrzymując się dopiero przy Gąsienicy.

- Wróciłaś, Alicjo!
- Królik nie powiedział mi dlaczego. Nie zdążył... - Alicja opuściła głowę.
- Nasz świat jest zniszczony. Musisz go naprawić. Ażeby to zrobić, musisz zabić Królową Kier. Jednak wcześniej przeniosę cię do Grzybowej Jaskini, gdzie żyje kolejny wróg - Wij.

Gąsienica wyczarowała portal, w który bohaterka natychmiast wskoczyła.

9) Wonderland Woods - Fungiferous Flora

Alicja znajdowała się na kamieniach, w jakiejś oświetlonej jaskini. Przed nią rosły grzyby. Zniszczyła dwa naprzeciw niej - to pozwoliło jej wkroczyć w korytarz ukryty za nimi. Na końcu korytarza znajdował się kolejny grzyb. Gdy i jego dziewczynka pokonała, weszła do jaskini, w którym znajdowały się dwie mrówki i jeden skorpion. Po krótkiej walce zmierzyła się z następnym grzybem i pozbierała z drogi leczące kamienie. Na jej końcu spotkała się z Krwawą Różą i trzema kolejnymi grzybami. Gdy i ich pokonała, zabiła trzy mrówki kręcące się koło wielkich borowików. Na lewo od nich było małe podziemne jeziorko, w którym pływał Snork. Dziewczynka pozbyła się go, przepłynęła na drugą stronę pieczary i zniszczyła grzyba rosnącego na brzegu. W kolejnej pieczarze, na lewo od niej biegał skorpion. Gdy Alicja podbiegła do niego, by go zakłuć, zaatakowała ją Krwawa Róża. Alicja pokonała obu przeciwników i wskoczyła na skały na prawo od niej, aby zdobyć drugą diabelską kość. Wróciła na drogę, w pobliże grzybów z niebieskimi blaszkami i pobiegła dalej. Wejścia do jaskini broniły dwa grzyby. Bohaterka pokonała je i wskoczyła do groty. Na samym jej dole czekały mrówki oraz bąki. Po krótkiej, acz nierównej walce dziewczynka poddała się...

10) Wonderland Woods - Centipede's Sanctum

Alicja została przyprowadzona przed oblicze Wija. Znalazła się w wielkiej komnacie z głazem na środku. Naprzeciw niej stał Wij. Walka była ciężka, jednak Alicja szybko odkryła słaby punkt przeciwnika. Wyciągnęła lodową różdżkę i podbiegała do niego. Gdy Wij chciał ją chwycić szczękoczółkami, uderzała w kwadrat na jego brzuchu. Gdy kończyła się jej energia, odbiegała od wroga i zbierała kryształy z energią, leżące kawałek od niej. Z daleka Wij posyłał w nią małe wije, które po zniszczeniu, dostarczały jej energii; rzucał także w nią pajęczyną. Dziewczynka jednak ich unikała, biegając w bok lub chowając się za kamieniem. Po czterech, pięciu ciosach przeciwnik został zabity. Nagle z sufitu pieczary spadły wielkie kolce, wbijając się wokół głazu. Dziewczynka wskoczyła na nie, po czym wdrapała się na głaz i ugryzła kawałek grzyba stojącego na nim. Zaczęła rosnąć i rosnąć...

ROZDZIAŁ TRZECI

w którym Alicja znów staje się duża, pomaga Białym Szachom ■ walce z Czerwonymi, pokonuje Trilibuma i Trilibama, ucieka z asylum, niszczy Szalonego Kapelusznika i ratuje Gryfa.

1) Wonderland Woods - Caterpillar's Plot

Alicja znów stała się duża. Znajdowała się w dziwnej krainie - teren był zniszczony i wszędzie pływała lawa. Pokonała trzech impów biegających w pobliżu, po czym rozejrzała się dokładnie po okolicy. Teren ów był zamknięty, lecz miał cztery wyjścia: do jaskini Jabberwocka, do Groty Cudów, do Bladego Królewstwa oraz do Okazałego Labiryntu. Gdy znalazła się w pobliżu wejścia do Okazałego Labiryntu, zaatakował ją Demon Lawy oraz Demon Ziemi. Szczególnie ten drugi sprawił jej wiele kłopotów. Teraz zeszła ścieżką wokół lawy, po czym wskoczyła na filar na środku. Podniosła go: okazał się być jedną z części nowej broni - Jabberwocky Staff. Mając kawałek dziewczynka nie mogła wiele zdziałać, ale gdyby zdobyła wszystkie... Wraz z podniesieniem owej różdżki otworzyło się przejście do Groty Cudów. Kiedy dziewczynka tam weszła, uderzył na nią Demon Wiatru. Pokonała go, cofając się przed nim i strzelając w niego lodową różdżką. Przeszła przez otwartą bramę, zbierając przy okazji metaesencję i kielich zwiększający energię. Za bramą powyżej stało dwóch strażników karo. Po dwa rzuty nożem w każdego wystarczyły, by obaj zostali unicestwieni. Alicja miała teraz wybór: mogła iść w prawo lub w lewo. Jednak gdy poszła w prawo, okazało się, że droga zablokowana jest przez lawę. Jednak opłacało się tutaj podejść, bowiem na skalnej półce leżały trzy kryształy zwiększające energię. Dziewczynka obróciła się i poszła ścieżką na górę, pokonując atakujące Boojumy. Na samej górze, na lewo od ścieżki znajdowała się Wyrocznia, która powiedziała dziewczynce, że by pokonać Królową Kier, trzeba wpierw zabić Jabberwocka. Jego można zniszczyć tylko i wyłącznie Jabberwocky Staffem. Kolejna część znajdowała się w Bladym Królewstwie. Gdy nasza bohaterka słuchała tych słów, otworzył się portal prowadzący właśnie do Bladego Królestwa. Nagle z góry zeskoczyło sześciu impów. Alicja pokonała ich i poszła wyżej, w prawo. Tu jednak nic nie było, nie licząc dwóch Boojumów. Dziewczynka obróciła się i wróciła do głównej polany, po drodze niszcząc kolejnego Boojuma i Demona Powietrza. Skręciła w lewo i weszła w kolejny korytarz pieczary prowadzący do Bladego Królestwa. Na starcie została zaatakowana przez dwa Boojumy, a po chwili jej drogę przecięły pionki biegające po szachownicy. Na szczęście nie byli zbyt wymagającymi przeciwnikami - wystarczyły dwa rzuty nożem, by je zniszczyć. Na końcu szachownicy stały dwie karty: karo i trefl. Ta druga była bardzo niebezpieczna, bowiem rzucała w dziewczynkę wielkimi lodowymi kulami. Alicja walczyła z nimi, wychylając się zza ściany i raz po raz rażąc wrogów swoim nożem. Teraz dziewczynka wskoczyła na górę, tam gdzie biegały karty, i zeskoczyła w dół, na prawo. Skręcając znów w prawo znalazła się w małej komnacie, w której było dużo kryształów z metaesencją. Dziewczynka wzięła kilka i wróciła na górę. Stojąc na wprost szachownicy, skręciła w prawo, w stronę wielkiego pałacu z portalem pośrodku. Pokonała kolejną kartę z prawej, zniszczyła kilka pionków i przeskakując przez kolejne pola dostała się do portalu.

2) Looking Glass Land - Pale Realm

Dziewczynka znajdowała się w jakimś starym zamczysku. Wszystko tu było strasznie wyblakłe - panującymi kolorami były biel, czerń i szarość. Weszła na podwórze i podeszła do laufra stojącego na lewo od niej. Ów odsunął się i ruchem ręki wskazał, na którym polu ma stanąć Alicja. Gdy tylko to zrobiła, zamieniła się w białego laufra. Szachownicą poszła w lewo, dwa razy w prawo, dwa razy w lewo i znów dwa razy w prawo. Przeszła po planszy z lewej strony komnaty, potem koło filarów na prawą stronę i białymi polami do wyjścia. Znów stała się normalną dziewczynką, nie figurą. Schodami weszła na główny dziedziniec. Tutaj zaatakowały ją czerwone pionki i także konik. Ten drugi był szybki i wytrzymały; potrzebował aż czterech rzutów nożem, aby go pokonać. Wskoczyła na podest na środku placu i wzięła leżący tam kij do krokieta. Zeskoczyła po drugiej stronie komnaty i podeszła do białej wieży, blokującej przejście. Ta, niestety, nie chciała dziewczynki przepuścić. Alicja obróciła się i poszła wzdłuż ściany po lewej. Za dwoma pierwszymi drzwiami nie było nic prócz metaesencji, natomiast trzecie prowadziły do komnaty z dwoma czerwonymi pionkami oraz windą. Dziewczynka pozbyła się przeciwników, wskoczyła na windę i pojechała nią na górę. Weszła w drzwi na wprost, przeszła po balustradzie, po czym weszła w korytarzyk na lewo. Tutaj zatrzymała się, bowiem z podłogi co chwila wyłaniały się kolce. Przeskoczyła przez nie, kiedy większość zniknęła. Znalazła się na kolejnym podwórku pilnowanym przez dwóch gońców. Pokonała ich Icewandem, ponieważ mieli dobrą broń rażącą na odległość. Z lewej części podwórza wzięła metaesencję, po czym weszła w drzwi z prawej strony. Na schodach zniszczyła czerwonego konia blokującego przejście, a potem weszła na górę, pokonała czerwonego pionka i podeszła do białego blokującego drzwi z lewej. Obróciła się w prawo i weszła schodami na górę, zbierając przy okazji karty leżące z prawej strony schodów. Pokonała kolejnego pionka na górze. Na szczycie skręciła w prawo i małymi drzwiczkami weszła na balkon, na którym była dźwignia. Po jej przesunięciu otworzyły się drzwi blokowane przez białą wieżę. Alicja wróciła na główny dziedziniec i przekroczyła niedawno jeszcze zamknięte drzwi. Schodząc schodami w dół, zobaczyła, jak biskup atakuje białego króla. Nie zdążyła jednak ruszyć mu na ratunek, bowiem sama została zaatakowana przez czerwonego konia. Dowaliła mu i poszła zobaczyć co z królem. Na szczęście z pojedynku wyszedł zwycięsko. Bohaterka wskoczyła na balkonik nad królem, wzięła stąd serce i schodami zeszła na główne podwórze zamkowe. Znajdowało się tu bardzo dużo schodów, jednak mało które były dla dziewczynki ciekawe. Pierwsze stopnie na prawo prowadziły nad fosę; na mostku leżał kamień metaesencji. Pierwsze schody na lewo wiodły na podwórko, na którym dziewczynkę zaatakował czerwony konik i kilka pionków; po walce zabrała dwa kielichy z energią. Drugie schody na prawo kończyły się ścianą, przy której leżały dwa kolejne kielichy. Alicja poszła do przodu - w przedsionku na prawo atak przypuściły dwa pionki; skręciła w lewo i doszła do figurki białego konika. Tenże odsunął się, dając dziewczynce możliwość wejścia na planszę. Gdy tylko znalazła się na białym polu, została zamieniona w białego konia. Pierwszy ruch wykonał się automatycznie, bowiem Alicja mogła iść tylko do przodu. Potem następowały kolejne ruchy: jeden prosto - dwa w lewo, dwa prosto - jeden w prawo, konik obrócił się mając przed sobą kolce, dwa prosto - jeden w lewo, jeden prosto - dwa w lewo, dwa prosto - jeden w prawo, do przodu, do ściany i po kolejnym ruchu Alicja znów stała się Alicją. Na lewo, na schodach pokonała czerwonego biskupa i czerwonego pionka. Schody w dół nigdzie nie prowadziły, natomiast te w górę do pomieszczenia z prawej strony. W środku dziewczynka pokonała dwa pionki i schodami weszła na górę. Podniosła ze stołu pudełko-niespodziankę, po czym drzwiami wyszła na balkon. Zniszczyła konika, przeszła mostkiem do baszty, na kolejnej przeprawie rozwaliła dwa czerwone pionki i weszła do drugiej baszty. Gdy przesunęła dźwignię w baszcie, włączyło się koło wodne. Obróciła się i weszła na mostek. Stąd zeskoczyła do fosy na lewo. Przepłynęła prawie do końca, aż z lewej zobaczyła podwórze z kamieniem. Pozbyła się dwóch pionków i wkroczyła w lewe drzwi do komnaty zamkowej...

3) Looking Glass Land - Castling

Kolejne drzwi prowadziły na dziedziniec, na środku którego leżały pozbijane białe figury: pionek, wieża i konik. Dziewczynka weszła na szachownicę, skręciła w prawo, przeszła pod bramą i doszła do drzwi prowadzących do zamku. Z nich wybiegły nagle dwa czerwone koniki asystujące dwóm wieżom, które trzymały białą królową. Wieże wskoczyły na coś w stylu podestu i odleciały, natomiast dwa koniki natychmiast zaatakowały dziewczynkę. Alicja, nie namyślając się, wróciła na szachownicę i tu stoczyła walkę z grupą przeciwników powiększoną w międzyczasie o dwa kolejne pionki. Po ich zniszczeniu weszła do zamku i korytarzem przeszła do pierwszej komnaty. Tutaj biały konik i biskup walczyli z czerwonym konikiem i wieżą. Pomogła im, ■ potem zebrała metaesencję i rozejrzała się po komnacie. Znajdowało się tu czworo drzwi, po dwie pary



naprzeciw siebie. Te bliżej wejścia z korytarza prowadziły na balkony kolejnej sali, te dalej wejścia kierowały do tej samej komnaty, lecz na dolną część. Pokonała wrogów, pomagając pionkowi, wieży i konikowi, po czym schodami weszła na górę i przekroczyła kolejne drzwi prowadzące do głównej sali. Tu stały dwie białe wieże oraz król, który natychmiast przemówił:

- Proszę nam pomóc! Biała Królowa została porwana! A bez niej jesteśmy skazani na przegraną.
- Mam inne zadania. Muszę znaleźć kolejną część kija Jabberwocka.

- Damy Ci ją, jeśli tylko nam pomożesz. Proszę, przenieś tego pionka do czerwonego zamku. On sobie tam poradzi! Idź za wieżami, one cię przetransportują do wrogiej twierdzy.

Dziewczynka zgodziła się i poszła za jedną z wież do niedawno odwiedzonych komnat, później na balkony, a stąd przeskoczyła do portalu, który przeniósł ją do zamku Czerwonej Królowej.

4) Looking Glass Land - Checkmate in Red

Dziewczynka udała się do zamku Czerwonej Królowej. Na lewo od niej znajdowały się schody na dziedziniec, na których biegały dwa pionki. Unicestwiła oba i schodami zbiegła na dół, niszcząc przy tym czerwoną wieżę, wybiegającą z zaułka na prawo. Pierwsze drzwi na prawo prowadziły do metaesencji pilnowanej przez konika. Alicja pokonała go, wzięła kamień i poszła dalej. Na końcu drogi zlikwidowała wrogiego pionka i wskoczyła do fosy na lewo od koła. Po chwili dopłynęła do studzienki, przy której unosiło się wiele bąbli z powietrzem. Wpłynęła tam i liną z końca studzienki weszła na górę. Znajdowała się w baszcie pilnowanej przez gońca i pionka. Zwyciężyła ich i wbiegła na mostek, kolejną basztę, dobiegając do domku. Pokonała dwa czerwone pionki i podniosła Diabelską Kość ze stolika. Przekroczyła drzwi i z następnej sali przeszła na korytarz drzwiami z lewej. Przez małe okienko zobaczyła egzekucję wykonaną na Białej Królowej. Pokonała gońca i poszła korytarzem do przodu, aż znalazła się na dziedzińcu pilnowanym przez dwa konie. Unieszkodliwiła je i pokonała gońca stojącego na balkonie. Idąc dalej, została zaatakowana przez dwa pionki. Po rozprawieniu się z nimi przyszła kolej na dwie wieże. Kiedy i one legły zniszczone, dziewczynka weszła w drzwi z lewej, dziurą w kracie zeskoczyła na dół i mostem wyszła z zamku. Nie zdążyła daleko zajść, gdy nagle zaatakował ją Czerwony Król. Kręciła się wokół niego, cały czas zachowując bezpieczny dystans i rzucając w niego nożem. Po ośmiu celnych rzutach zmieniła broń na lodową różdżkę i zaczęła strzelać do niego z bardzo bliskiej odległości. Po chwili król poległ, a dziewczynka mogła postawić pionka na ostatnim polu, co spowodowało, że zamienił się w Białą Królową i natychmiast poszedł walczyć. Alicja chciała iść za nim, lecz nie zdążyła, bowiem została złapana przez Szalonego Kapelusznika.

5) Looking Glass Land - Mirror Image

Alicja leżała na łóżku. Przynajmniej tak jej się wydawało, bowiem dzieci chodziły po ścianie. Ona także skoczyła na ścianę, stąd wskoczyła na ramę jednego z obrazów i przedostała się na górę. Leżało tutaj serce. Po drugiej stronie, w takiej samej niszy czekała broń. Dziewczynka zeskoczyła na dół i weszła w korytarz na prawo od kandelabra. Mijała lustrzane ściany, idąc prosto, później skręcając w prawo i pokonując robota. Był to ciężki, silny przeciwnik, ponieważ miał różne możliwości ataku. Wystarczyło jednak go zamrozić (co zabierało bardzo dużo energii) lub obrzucić kilkoma pudełkami z klaunem. Dalej niespodziewanie uderzył kolejny robot, który rozbił lustro. Po kolejnym zwycięstwie Ala poszła w lewo, pokonała wampira, wyłaniającego się zza szyby i weszła w korytarz za nią. Na jego końcu dziewczynka wzięła serce. Wróciła do głównych korytarzy i tunelikiem dostała się do kolejnych komnat z jeszcze jednym szybem. Zatrzymała się dopiero na skrzyżowaniu dróg, pokonując przy okazji robota. Poszła w chodnik z lewej, wzięła energię, wróciła na skrzyżowanie, poszła prosto i wzięła kamienie z metaenergią. Idąc w prawo, natknęła się na dwa wampiry, później skręciła w lewo i znalazła się w komnacie z obrotowym kołem na dole i z rurą prowadzącą na drugą stronę pomieszczenia. Przeszła rurą do końca; poruszając się jak najbliżej ściany, rozbiła znajdujący się tu zegarek. Gdy szybka pękła, Alicja zobaczyła, jak otwierają się drzwi za szybą. Rurą opuściła to pomieszczenie i poszła prosto, pokonując kolejnego wampira. Za zakrętem uderzyły na nią dwa roboty. Pokonała je, rzucając dwa razy pudełka, po czym poszła korytarzem do końca, skręciła w lewo i wkroczyła w czarno-biały tunel powodujący ból głowy. Kiedy dziewczynka znalazła się na jego środku, atak przypuścił następny wampir. Po jego dezintegracji spostrzegła, że w międzyczasie została gdzieś teleportowana. Dalej znajdowała się w tym dziwnym tunelu, jednak korytarze z obu stron nie przypominały tego, którym tutaj przyszła. Skręciła tam, gdzie na początku były z lewej zamknięte drzwi, po nich były drzwi z prawej strony korytarza. Weszła do małego pokoiku i rozbiła pierwszy zegarek. Wróciła do korytarza i poszła prosto. Kiedy znalazła się na środku, zaatakowały ją dwa pająki. Były bardzo wymagającymi przeciwnikami, bowiem potrafiły dzięki pajęczynie szybko pokonywać duże odległości oraz mogły wstrzykiwać w ciało ofiary truciznę, powodującą halucynacje. Wzięła serce z końca korytarza i weszła do pomieszczenia na prawo. Po rozbiciu drugiego zegara skręciła w lewo i weszła do kolejnego pokoiku. Tutaj zegar był już rozbity, więc dziewczynka wyszła stąd i wkroczyła w głąb korytarza. Ala została zaatakowana przez kolejne dwa pająki, żerujące na ścianach. Przywołała kości demona i wycofała się do poprzedniego korytarza. Kiedy oba pająki zostały zgładzone, Alicja wróciła tam, ominęła pomieszczenia z rozbitymi zegarami i weszła do ostatniego po lewej stronie korytarza. Stłukła czwarty zegar i wróciła do dziwnego tunelu. Teraz weszła w drugi korytarz i skręciła do pokoju na prawo od niej. Oprócz dwójki dzieci i piątego zegara był tu jeszcze pająk. Pozbyła się wroga, rozbiła zegar i wróciła na korytarz. W następnym pomieszczeniu są tylko dzieci, więc dziewczynka nawet tam nie wchodziła. Gdy chciała wziąć serce na krańcu korytarza, zaatakowały ją dwa pająki. Pokonała je, używając noża i lodowej różdżki, a potem wzięła metaesencję i skręciła w korytarz z prawej. Za drzwiami na prawo był piąty zegar, zaś na lewo szósty. Alicja zniszczyła oba i przekroczyła drzwi na wprost. Na górze czaił się wampir. Bohaterka sprowokowała go do ataku, rzucając w niego nożem i czekając, aż się zbliży na odpowiednią odległość, po czym zamroziła go lodową różdżką. Teraz wbiegła na podłogę w otwartej części budynku. Nie zatrzymywała się, bowiem posadzka tworzyła coś w stylu równoważni i zatrzymanie się zbyt blisko jej końca mogło spowodować upadek dziewczynki w otchłań. Skręciła w prawo i zatrzymała się na kolejnej równoważni, niszcząc różdżką atakującego boojuma. Wbiegła korytarzem do góry, wskoczyła na drugi poziom pomieszczenia i pognała drogą do końca, mijając zegar z dziećmi na lewo; cały czas przy tym uważała na atakujące ją boojumy. Gdy poczuła już pod sobą normalną podłogę, zlikwidowała boojumy i wzięła ich energię. Przekroczyła drzwi i pokonała wampira czekającego na nią w kolejnym pomieszczeniu. Skręciła w otwarte drzwi z prawej. Znalazła się na długim moście, na którym znajdował się boojum i robot. Pierwszego rozwaliła różdżką, w drugiego rzucała nożem, chowając się za ścianą. Po pokonaniu obu oponentów Alicja wbiegła na most i pobiegła na jego środek, uważając przy tym na spychającą ją parę. Na środku mostu pokonała następnego boojuma i obróciła się w prawo. Był tu mały mostek, trzy kręcące się koła oraz następny robot. Unieszkodliwiła go, wychylając się zza ściany i rzucając nożem. Wbiegła na mostek i dobiegła do trzech kół. Przed nią było trudne zadanie - musiała pokonać wszystkie trzy, wskakując do środka jednego i z niego przeskakując do następnego. Dalej przeskoczyła na dalszą część mostu - tam, gdzie przed chwilą jeszcze chodził robot, przekroczyła drzwi. Za nimi znajdował się Trilibum i Trilibam, kolejni wrogowie Alicji. Walka była bardzo zacięta, bowiem obaj wrogowie tworzyli swoje sobowtóry, atakujące Alę z powietrza. Ta jednak cały czas biegała, unikając górnych ataków i walcząc z prawdziwymi wrogami. Atakowała ich różdżką lub rzucała w nich pudełkiem (atak nr 2) i wbiegała na mały pomost, czekając, aż ogień z pudełka przygaśnie. Po ich pokonaniu pojawił się główny przeciwnik, Szalony Kapelusznik, i przemówił:

- Nareszcie się spotkaliśmy, Alicjo. Już wiem, czego się boisz.
- Nie boję się niczego, a już na pewno nie ciebie!
- Boisz się, Alicjo. Boisz się powrotu do asylum, boisz się, że nie będziesz potrafiła o tym zapomnieć...

6) Behind the Looking Glass - Crazed Clockwork

Dziewczynka znów była w asylum. Znajdowała się w małej izolatce, za drzwiami tykał zegar. Wyszła do małej komnatki ze znakiem kobiecym na ziemi. Pokonała atakującego ją boojuma, skoczyła na ten znak i z niego zeskoczyła na lewo, na posadzkę, stąd na podłogę koło drzwi. Na schodach kończących się ścianą leżała energia. Alicja wzięła ją i przekroczyła kolejne drzwi. Znalazła się przy moście z kart. Przeszła nim na drugą stronę do rozwidlenia. Najpierw skręciła w prawo i przesunęła tu dźwignię, po czym to samo zrobiła z drugą wajchą po przeciwnej stronie korytarza. Koło na środku pomieszczenia zaczęło się kręcić. Dziewczynka wskoczyła na zębatkę i zeskoczyła tam, gdzie znajdował się kryształ; potem poszła w lewo do drzwi i krwawego napisu na ścianie "You're Next". Weszła kartami na górę i zatrzymała się przed drogą z zegarków. Na lewo było lustro, natomiast droga biegła prosto i w prawo. Dziewczynka pobiegła prosto, nie zatrzymując się ani chwilę na zegarku, ponieważ gdy raz tak uczyniła, wylądowała w wodzie, przyjmując od niej obrażenia. Przesunęła dźwignię, obróciła się i pognała ścieżką zegarkową w lewo. Korytarzem przeszła prosto, potem w prawo i znów prosto. W odnodze na lewo znajdował się wampir - Alicja zniszczyła go swoją lodową różdżką. Pobiegła dalej korytarzem w asylum, skręciła w prawo i wbiegła do małej komnaty z prawej strony. Zeskoczyła na dół, rozwaliła pająki, które tutaj biegały, i przeszła korytarzem naprzeciw schodów, po czym weszła w kolejne drzwi. Znalazła się w dużej sali tortur. Oprócz niej znajdowały się tutaj Zając i Myszka. Właśnie od nich dowiedziała się, że Kapelusznik oszalał i prowadzi na nich eksperymenty. Dziewczynka przestawiła dźwignię. W tym momencie kapelusznik otworzył drzwi, przy których Alicję zaatakował wampir. Obróciła się i wróciła na schody, niszcząc robota na górze i uważając jednocześnie na robota patrolującego dolną część pomieszczeń. Pobiegła do przodu, w prawo i wbiegła w dopiero co otwarte drzwi. Za nimi musiała walczyć z pająkiem. Po jego dezintegracji wskoczyła na zębatkę, z niej na schody i nimi zeszła na dół i przeszła przez kolejne drzwi - w prawej części korytarza. Był tutaj Gryf, który potwierdził słowa Myszki i Zająca. Dziewczynka przeskoczyła za obręcze schodów. Z jednej strony znalazła serce, z drugiej - kolejną diabelską kość. Wyszła stąd, po czym wskoczyła na zębatkę, która pod jej ciężarem, zaczęła opadać. Gdy znalazła się niebezpiecznie blisko wody, podskoczyła. Spadła na wznoszącą się zębatkę, i, gdy ta znalazła się w najwyższym punkcie, przeskoczyła na niższy, podnosząc przedmiot wywołujący amok. W tym momencie zaatakowały ją pająki. Wpierw pozbyła się tych najbliżej, tnąc ich swoim nożem, później przyszła kolej na dalsze. Kiedy i te pająki poległy, bohaterka pobiegła schodami na dół i przekroczyła troje drzwi, przy okazji pokonując pająka. Za trzecimi drzwiami znajdował się portal. Dziewczynka, nie namyślając się, wskoczyła do niego. Znalazła się na stoliku, przy którym kiedyś spotkała Królika i Kapelusznika. Koło niej stała świeca i dwie filiżanki, kawałek dalej była następna świeca i jeszcze dwie filiżanki. Nie zdążyła się dokładnie rozejrzeć, bowiem ponownie zaatakowały ją pająki. Pokonała je, po

czym wskoczyła na jedno z krzeseł - wybiło ją tak, że wylądowała na środku filiżanki. Wzięła energię i to samo powtórzyła z drugim krzesłem i drugą filiżanką. Gdy poszła do dwóch pozostałych, drogę jej zagrodziły dwa kolejne pająki. Zmasakrowała je i jeszcze dwa razy powtórzyła manewr z krzesłami. Kiedy wszystkie przedmioty zostały już zdobyte, Alicja stanęła na znaku za jedną ze świec. To spowodowało, że otworzył się portal. Alicja wskoczyła w niego...

...i znalazła się przed bramą budynku. Weszła do środka i przesunęła dźwignię, ustawiając zegarek na godzinę szóstą. Drzwi obok pomieszczenia otworzyły się, odsłaniając kolejny portal.

7) Behind the Looking Glass - About Face

Alicja stała w dużej, zamkniętej przestrzeni, w stylu dużego ringu. Doskonale wiedziała, co ją tutaj czeka, jednak nigdzie nie było Kapelusznika. Weszła na środek i wzięła kolejną część Jabberwocky Staff. Wtedy też zegar wybił godzinę szóstą i pojawił się Kapelusznik. Alicja uciekała przed nim, rzucając w niego Jackbombami (atak nr 2) i usuwając się z linii ognia. Gdy wybiła godzina dwunasta, Kapelusznik zniknął i na jego miejscu pojawiły się dwa roboty. Bohaterka uciekała przed nimi wokół ringu, unikając walki. Gdy wybiła godzina trzecia, wielki ognisty podmuch zmiótł ich, zostawiając jedynie dwa serca pełne zdrowia i energii. Dziewczynka szybko je podniosła i poczekała do godziny szóstej, kiedy znów na ringu pojawił się Kapelusznik. Alicja walczyła z nim tak samo jak przed chwilą, rzucając w niego pudełkami i ciągle przed nim uciekając, by potem unikać walki z robotami. Po czterech rundach Kapelusznik został zniszczony, a jego głowa wraz z kapeluszem odpadła od reszty ciała. Dziewczynka wskoczyła na obciążnik zegara i podjechała nim na górę. Podniosła dziesiątą broń - zegar zatrzymujący czas - i wkroczyła w portal. Wypuszczony Gryf już czekał na nią:
- Zabiłaś jednego z podwładnych Królowej Kier. Wspaniała robota!
- Tak, lecz cały czas żyje Królowa.
- Wiem. Zwołam siły na walkę z nią, ty natomiast zajmij się Jabberwockym, bowiem tylko on może uchronić Królową.
Alicja wskoczyła na Gryfa i wraz z nim odleciała do jaskini Jabberwocka.

ROZDZIAŁ CZWARTY

w którym Alicja poznaje Wyrocznię, stacza pierwszą walkę z Dżabersmokiem i zwiedza ogród Królowej Kier.

1) Land of Fire and Brimstone - Burning Curtosity

Gryf przeniósł Alicję jak najbliżej jaskini Jabberwocka, po czym sam poleciał formować wojska do walki z Królową Kier. Dziewczynka znajdowała się przy jaskiniach; za sobą miała skałę, przed sobą ścieżkę prowadzącą do lawy. Poszła prosto, niszcząc nożem atakującego ją impa, później pokonała jeszcze kolejnych sześć. Zatrzymała się przed lawą, na której znajdowały się trzy głazy. Nimi przedostała się na drugą stronę jeziora i stąd weszła skałami do góry, zbierając przy okazji kielich z energią. Gdy zatrzymała się, by zaczerpnąć tchu, zaatakowały dwa następne impy. Po ich znokautowaniu wskoczyła na ścianę na lewo, wzięła kolejny kielich i weszła na dróżkę po prawej. Na samej górze biegał mały Jabberwocky. Zniszczyła go, chowając się za ścianą - wychylała się tylko po to, by rzucić w niego nożem. Gdy mały smok został już pokonany, dziewczynka skoczyła tam, weszła na cienką ścieżkę prowadzącą do góry i na końcu ścieżki podniosła przedmiot wywołujący amok. Obróciła się i zeskoczyła w prawo, do wąwozu. Pokonała cztery impy i wąwozem pobiegła dalej. Zatrzymała się dopiero przy rzeczce lawy, by swoją różdżką zniszczyć atakujące ją boojumy. Na końcu jaskini była energia. Dziewczynka nie potrzebowała jej, więc skręciła w korytarz w lewo. Znajdowała się w dalszej części jaskini, z kolejną częścią strumienia. Po drugiej stronie pomieszczenia znajdowało się serce. Alicja chciała je wziąć, jednak gdy znalazła się zbyt blisko rzeczki, została zaatakowana przez plującego lawą snorka. Przeskoczyła na lewo i weszła na wyższy poziom pomieszczenia. Z lawy nagle wyszły dwa impy. Dziewczynka pokonała je swoim nożem i skręciła przy lawie w prawo. Na górze biegały dwa dżabersmoki. Bohaterka wpierw rzuciła im Jackbombę (opcja druga), po czym dokończyła walkę swoim nożem. Wskoczyła na górę, wzięła metaesencję i podeszła do lawy. Z niej nagle wyszedł element ognia. Alicja wycofała się za skałę i zza niej atakowała nożem przeciwnika. Gdy go już pokonała, pozbyła się impa biegającego na górze i wskoczyła na skałę na prawo - na tę, na której jeszcze przed chwilą biegał imp. Pozbierała energię i wróciła do poprzedniej komnaty. Przeszła ścieżką między lawą, koło kamienia skręciła w prawo, bijąc przy okazji dwa kolejne impy. Teraz czekała ją przeprawa po głazach przez lawę, by dostać się na drugą stronę pomieszczenia. Uważając na pływające snorki wskoczyła na kamień na wprost, potem na największy kamień blisko ściany skalnej, a stąd przeskoczyła na półkę skalną. Tutaj leżała szósta broń - Darts. Alicja wzięła je i przeskoczyła na kolejne dwa głazy. Unikając ataków snorków, wbiegła na ścieżkę na prawo, stając w pobliżu energii. Podciągnęła się na ścianę, praktycznie wychodząc z jaskini. Przed nią znajdowały się skalne półki, na których stały impy. Wpierw rozwaliła tego na wprost, potem wrzuciła do lawy pudełko z bombą (opcja nr 2), co spowodowało, że przepływające w pobliżu snorki zostały zgładzone. Cofnęła się i skoczyła na kamień po drugiej stronie rzeki. Tam zabiła kolejnego impa, później pozbyła się jeszcze dwóch wrogów i przeszła do końca drogi, zatrzymując się przed kamieniami na lawie. Zeskoczyła na ten najmniejszy, stąd wskoczyła na kolejny i wrzuciła do lawy następnego Jackbomba. Pokonując kolejne impy oraz jeden element ognia, szła prosto ścieżką, aż doszła do kamieni. Dartami zlikwidowała pływającego w pobliżu snorka, przeskoczyła na drugą stronę, wzięła amok i zniszczyła atakujące ją dwa boojumy. Przeskoczyła nad lawą i wzięła się za atakującego ją wampira. Poszła w dół jaskini, eliminując kolejne chochliki i zatrzymując się dopiero na głos wyroczni.
- Nie lubię tej wyroczni - pomyślała Alicja i dopiero wtedy zobaczyła, że wyrocznia to Gąsienica - Ach, to ty!

- Musisz pokonać Jabberwocka. To teraz jest dla nas najważniejsze.
- Ale ja nie mam jeszcze broni!
- Musisz go zniszczyć. Musisz uratować ten świat. Musisz naprawić to, co sama zniszczyłaś. Pamiętaj, że masz potężnego sojusznika w postaci Gryfa.

Dziewczynka wskoczyła tam, gdzie znajdowała się energia. Stojąc na skale, zobaczyła przed sobą wielki pałac Jabberwocka. Jakoś musiała się tam dostać. Zniszczyła impa biegającego na skale (na wprost), po czym zeskoczyła na dół, na skałę, potem na kolejną i stąd wskoczyła na głaz, po którym przed chwilą biegał imp. Skoczyła na platformę na prawo od niej. Z lawy wyszedł element ognia. Rozwaliła go gwiazdkami, po czym wskoczyła na głaz przy ścianie i kolejnymi dostała się na górę. Gdy zobaczyła przed sobą następnego małego dżabersmoka, zaatakowała go skacząc do góry i rzucając go z powietrza Dartami. Po jego śmierci wskoczyła na górę i zniszczyła kolejne dwa małe pseudosmoki. Przed bramą zatrzymała się jeszcze, by pokonać dwa ostatnie impy i wkroczyła do portalu.

2) Land of Fire and Brimstone - Jabberwock's Lair

- Kazałaś mi czekać - przemówił stojący przed nią Jabberwock - Nigdy nie nauczysz się być punktualna. Twoi rodzice zginęli, bo czekali na ciebie. Czekali, aż przyjdziesz do nich.
- To nieprawda! To był przypadek! Spaliśmy, kiedy to się stało!
- Dziwne, że tylko ty przeżyłaś. Twój pokój był chroniony czarami i kiedy ty piłaś sobie herbatkę ze swoimi przyjaciółmi w Krainie Czarów, twoi rodzice umierali.
- Nieeeee!

Alicja wyciągnęła Jabberwock Staff i nie namyślając się, wymierzyła w przeciwnika i nacisnęła spust. Musiała chwilę poczekać, aż broń się naładuje, po czym potężny skoncentrowany ładunek energii uderzył w przeciwnika. Gdy oponent chciał zaatakować, Alicja zaczęła biegać wokół niego, wykorzystując przestrzeń w miejscu walki. W międzyczasie zmieniła broń na gwiazdki i nimi atakowała Dżabersmoka. Kiedy on przywołał małego smoczka, Alicja biegała tak, by smoczek znalazł się na linii ognia między nią a Jabberwockiem, bowiem wtedy dostawał największe obrażenia. Dziewczynka zbierała energię i znów rzucała gwiazdkami w swojego oponenta, cały czas kręcąc się wokół ringu. Po pięciu, sześciu rzutach, Jabberwocka zaatakował Gryf. Zaskoczony smok zrzucił ostatnią część Jabberwocky Staff i odleciał. Gryf wylądował przy Alicji:
- Szybko, Alicjo! Jabberwocky Staff jest twój! Prowadź nas do królowej! Prowadź nas do zwycięstwa! Ja zajmę się smokiem!

3) Wonderland Woods - Caterpillar's Plot

Alicja stała przy bramie prowadzącej do królestwa Jabberwocka. Pamiętała doskonale to miejsce - wszak była tutaj niedawno. Zniszczyła biegające w pobliżu trzy impy, po czym skręciła w lewo. Ominęła Wańkę-Wstańkę i zeszła na dół do Cave of the Oracle. Tam pokonała wampira, wzięła energię i metaesencję, wróciła na górę, gdzie Dartami pokonała element ognia, który wyszedł z lawy. Kierując się drogowskazami na Majestic Maze, dziewczynka poszła dalej, pokonując przy lawie drugi element ognia. Idąc ścieżką do góry, została zaatakowana przez kartę treflową. Rzucała ona w dziewczynkę lodowymi kulami, jednak magiczna różdżka zmusiła ją do milczenia. Kawałek dalej dziewczę zaatakowały cztery kolejne karty. Te trzy bliższe Alicja zniszczyła, rzucając pod ich nogi pudełko z Jackbombą. Ostatniego zniszczyła gwiazdkami. Idąc dalej, Alicja doszła do wielkiej bramy, którą zdemolowała, nakierowując na nią ogień z Jabberwocky Staff. Przekroczyła dopiero co otwartą bramę...

4) Queen of Hearts Land - Majestic Maze

Za dziewczynką była zamknięta furtka. Przed nią natomiast znajdowały się dwie drogi, w lewo i w prawo. Dziewczynka skręciła w prawo, spotykając na końcu cztery karty. Rzuciła w nie jedno pudełko, po czym dokończyła dzieło swoim nożem. Na końcu drogi zaatakowały dwa małe dżabersmoki. Szybko wyciągnęła gwiazdki i nimi zniszczyła obu przeciwników. Poszła do przodu, zatrzymując się dopiero przy trzech różnych drogach. Skręciła w pierwszą na prawo, na dole pokonując dwa kolejne małe smoki, udała się w lewo i w dół. Pokonała kolejne dwa dżabersmoki, potem weszła ścieżką do góry i zatrzymała się przy niedziałającym portalu. Skręciła teraz w lewo i na kolejnym zakręcie została zaatakowana przez cztery karty i małego dżabersmoka. Zniszczyła wrogów Jackbombami i zeszła na dół, pokonując przy wejściu do piwnic trzy boojumy i czterech strażników. Przeszła przez bramę w kształcie serca, ominęła słup i zatrzymała się przy kolejnej bramie. Zobaczyła bowiem coś dziwnego: mały dzieciak zbiegł z przycisku otwierającego furtkę do dużego portalu i wbiegł w mały. Alicja pobiegła za nim. Po wyjściu z teleportera została zaatakowana przez dwa dżabersmoki. Po ich pokonaniu skręciła w lewo i weszła na samą górę, skręcając w drugą odnogę w lewo. Rozwaliła kolejne trzy karty, zbiegła na dół, pognała pod popiersiem królowej i wbiegła do następnych piwnic. Zwyciężyła dwie karty i skręciła w lewo. Po pokonaniu jeszcze dwóch kart skierowała się w pierwszą drogę na lewo i wyszła z piwnic. Udała się prosto, uważając na kartę w



odnodze na prawo od niej. W małej dziurze w skale chroniło się dziecko. Alicja podeszła do niego - teraz dziecko biegało cały czas za dziewczynką. Alicja wróciła do piwnic, skręciła w lewo, potem dwa razy w prawo i wyszła z piwnic. Ścieżką doszła do portalu, przy okazji uważając na strażników w korytarzu na prawo od niej. Przy portalu pokonała boojuma, kawałek dalej zaatakował ją wampir. Dziewczynka za pomocą różdżki zamieniła obu przeciwników w bryły lodu i poszła dalej, do dużego teleportu. Przy wejściu do piwnic szturm przypuściło 5 kart i cztery boojumy. Wpierw zniszczyła dwa boojumy za pomocą różdżki, potem do piwnic wrzuciła dwie Jackbomby, eliminując przy tym wszystkie karty, na końcu zniszczyła pozostałe dwa duchy. Przeszła do teleportera, cały czas uważając, by nie zgubić biegającego dziecka, po czym stanęła na płytce, na wprost małego portalu. Dzieciak pobiegł za nią, stanął na płytce i tu się zatrzymał. Alicja mogła teraz przekroczyć otwartą bramę i wbiec w treflowy portal...

5) Queen of Hearts Land - Airborne Terror

Znajdowała się w zamkowej komnacie. Daleko na górze znajdował się portal, do którego musiała się dostać. Wszędzie wokół z rur ulatniała się para. Dziewczynka wskoczyła na pierwszy obłok i niesiona do góry, przeskoczyła na kolejny, po czym wylądowała po drugiej stronie pomieszczenia. Skacząc po balkonikach do przodu, pokonała atakującego ją boojuma, potem wskoczyła na buchającą parę i nią przedostała się na balkonik poniżej. Drewnianym podestem weszła do góry, przy okazji niszcząc następnego boojuma. Wbiegła na samą



górę. Przed sobą miała kolejne rury z parą. Wskoczyła na pierwszą z nich, przedostała się na kolejną i teraz przeszła na trzecią, zatrzymując się na jej starcie. Nagły podmuch wiatru uświadomił Alicji, że gdyby podeszła kawałek dalej, zostałaby zrzucona do lawy. Przechodząc dalej, znów zatrzymała się przed rurą nr pięć i sześć, czekając, aż kamienne twarze przestaną dmuchać. Podróż zakończyła na małym mostku z energią. Wzięła ją i weszła na górę, pokonując tutaj dwa boojumy. Wskoczyła na parę i wylądowała na kolejnym pomoście, za zakrętem którego czekał kolejny boojum. Powaliła go, wbiegła do małych komnat i wyszła na pomoście z drugiej strony pomieszczenia. Pokonała kolejnego ducha i kładką zaczęła wspinać się na górę. Gdy szła pod treflowym portalem, zaatakowały jeszcze dwa boojumy. Wyeliminowała je swoją różdżką, weszła na samą górę pomostu, wzięła energię i zatrzymała się przy rurach z energią. Wskoczyła na pierwszą z nich i przechodziła po każdej, zatrzymując się dopiero przed siódmą i czekając, aż kamienna twarz przestanie tworzyć wiatr. Po dziewiątej rurze Alicja znalazła się na pomoście. Zniszczyła kolejnego boojuma i wskoczyła na pierwszą z trzech rur. Przed nią było trudne zadanie, bowiem każda następna była położona wyżej od swej poprzedniczki. Alicja musiała więc przechodzić na kolejną rurę, będąc w najwyższym punkcie. Wskoczyła na mostek, dobiła ostatniego boojuma i przebiegła mostkiem w dół, na końcu wskakując w portal.

6) Queen of Hearts Land - Mystifying Madness

Za Alicją znajdowała się zamknięta brama, a przed nią małe schodki na górę, na ścieżkę. Dziewczynka weszła tam i poszła nią do przodu; na rozwidleniu zaatakował ją wampir, jedna karta i mały jabberwock. Obróciła się i różdżką szybko pokonała wampira. Kolejnych przeciwników zniszczyła, rzucając w nich Dartami. Po tym zwycięstwie Alicja skręciła na rozwidleniu w lewo i poszła prosto, niszcząc przy okazji jedną kartę kier. W części ogrodu z rurą i dziurą pośrodku uderzył na nią wampir i dwa małe dżabersmoki. Pokonała przeciwników i wskoczyła do kanałów. Zniszczyła pierwszego snorka i zaczęła płynąć kanałami. W miejscu z dwoma światłami na ścianach została zaatakowana przez kolejnego snorka. Rzutem nożem na zawsze go uspokoił, więc Alicja wypłynęła na chwilę, by wziąć powietrze. Korytarzem popłynęła dalej, skręciła w prawo i wyeliminowała kolejną rybę. Znów wypłynęła na powierzchnię, by zaczerpnąć tchu i na powrót się zanurzyła. Płynąc korytarzem w dół zaatakowały ją przez dwa snorki. Zniszczyła pierwszego i, uważając na ataki drugiego, przepłynęła do bąbelków w zalanej grocie. Obróciła się, zniszczyła kolejnego snorka, popłynęła dalej, do kolejnych bąbelków. Tu czekał na nią kolejny snork, który po jednym rzucie nożem został zlikwidowany. Dziewczynka popłynęła w dół, wypływając w wielkiej komnacie z czterema snorkami i basztą po prawej stronie komnaty. Pokonała wszystkie rybki, po czym popłynęła do przodu, mając cały czas ścianę po prawej. Po chwili wpłynęła w kotlinę w grocie i wypłynęła na powierzchnię, gdzie było naprawdę dużo energii. Przeskoczyła na skałę na wprost, stąd przeszła na obwarowania baszty i pozbyła się dwóch strażników. Podążała dalej, eliminując na metalowej kładce trzech strażników. Na końcu kładki, na lewo znajdowała się dźwignia. Po jej przesunięciu krata blokująca przejście w wodzie ustąpiła. Dziewczynka obróciła się w porę, by zobaczyć przed sobą atakującego robota. Zniszczyła go różdżką, po czym to samo zrobiła z kolejnym napastnikiem, który wyjechał z niszy. Przy maszynie dziewczynka skręciła w prawo i schodami zbiegła na dół. Rozwaliła dwóch wartowników kier, po czym metalowymi, kręconymi schodami wbiegła do góry. Na samym końcu schodów zeskoczyła do wody. Przekonała się, że wylądowała na samym początku kanałów. Płynąc prosto i pamiętając, by co pewien czas zaczerpnąć powietrza, dopłynęła do wielkiej groty z basztą po prawej. Przepłynęła koło rozchylonej kraty w baszcie i skręciła w drogę na lewo, za wieżą. Płynęła kanałem, w którym ulatniały się bąbelki. Na jego końcu, z lewej pływały dwa snorki. Po ich pokonaniu Alicja długą rurą popłynęła do góry. Na powierzchni unieszkodliwiła strażnika, po czym doszła do rozwidlenia dróg. Obróciła się, zniszczyła wampira, po czym dobiła karty wybiegające zza rozwidlenia. Skręciła w prawo, pokonała kolejnego strażnika, dobiegła do końca, potem w lewo i pobiegła prosto. Po długiej drodze, na której Alicja napotkała dwóch strażników i boojuma, znów znalazła się na rozwidleniu. Skręciła w prawo i cały czas biegła prosto, atakując przy tym kolejnych dwóch strażników. Zatrzymała się dopiero przy dźwigni nad portalem. Po jej przesunięciu otworzyło się przejście do niego. Alicja obróciła się, zeskoczyła na dół, zniszczyła robota i wskoczyła w portal.

7) Queen of Hearts Land - Water Logged

Dziewczynka znajdowała się w sali do połowy zalanej wodą. Na jej środku znajdowała się klapa, a w wodzie pływały dwa snorki. Alicja wskoczyła do wody, zniszczyła obie ryby, po czym wróciła na suchy ląd. Weszła w ścieżkę na lewo od wody i nią doszła do kolejnej zalanej komnaty. Prócz dużych rur i pięciu pływających snorków nie było tutaj nic ciekawego. Znów wskoczyła do wody i płynęła cały czas prosto, niszcząc kolejne snorki. Po chwili znalazła się w małej zalanej sali. Obróciła się i weszła na ścianę, stąd skakała kolejnymi częściami posadzki aż na samą górę. Weszła na coś w stylu półeczki na dwóch linach. To spowodowało, że poziom wody w komnacie gwałtownie się podniósł. Alicja ponownie wskoczyła do wody, pokonała w niej dwa snorki i wróciła na miejsce startu. Zauważyła, że wielki właz został otwarty. Wpłynęła do niego, minęła dziury w dwóch blokujących drogę kratach i na rozwidleniu skręciła w lewo, by uzupełnić sobie powietrze dzięki bąbelkom. Obróciła się i popłynęła w stronę wentylatora; przy nim skręciła w lewo i popłynęła do góry. Wyszła w suchej części komnaty. Wbiegła na lewo i weszła na kolejną wiszącą półkę. Poziom wody znów gwałtownie wzrósł. Dziewczynka wskoczyła do wody i popłynęła prosto, przepływając nad murkiem i pokonując cztery kolejne snorki. Przez otwarty właz dotarła do kolejnej rury, popłynęła w dół, bąbelkami uzupełniła powietrze, potem skręciła w lewo. Uważając na trzy wentylatory z lewej strony, poniżej i na wprost, popłynęła do przodu, po czym udała się w lewo i do góry. Przepłynęła przez dziurę w wielkim wiatraku i wyszła w nie zalanej części komnaty. Kolejnymi filarami dostała się na górę i znów wskoczyła na półkę, co spowodowało, że sala została jeszcze bardziej zatopiona. Pokonała pływające w wodzie trzy snorki i przeskoczyła w suchy tunel na wprost półki. Wzięła serce i zeskoczyła do wody. W niej rozwaliła kolejne dwa snorki i popłynęła prosto. W kolejnej komnacie były cztery snorki pilnujące kolejnej rury. Alicja zniszczyła je i wpłynęła do rury kończącej się teleportem.

8) Queen of Hearts Land - Labyrinthine Revenge

Alicja stała na dużym kole, wokół którego było ogrodzenie. Skręciła na lewo i zeskoczyła na skałę poniżej, potem jeszcze niżej i wskoczyła na chodnik. Przeskoczyła na toczące się koło, stąd wskoczyła na koło pośrodku, znów przeskoczyła na koło z lewej i, uważając na strażnika powyżej, przeskoczyła na prawo, na podest. Idąc cały czas do przodu, pokonała dwa boojumy. Gdy zobaczyła po drugiej stronie mały korytarz, zatrzymała się, zeskoczyła na ząb koła poniżej i stąd przeskoczyła dalej. Poszła do przodu, później skręciła w lewo, ominęła dziwną maszynerię i weszła na górę. Wskoczyła na kręcące się koło i zeskoczyła z niego z drugiej strony - tam, gdzie znajdowało się serce. Przeszła przez drzwi i zatrzymała się przed kolejnym kołem z dziurą pośrodku. Pokonała lodową różdżką robota, wskoczyła na koło, stąd przeskoczyła na przylegające do niego drugie koło. Droga za pobliskimi drzwiami prowadziła w górę, do komnaty z ławą pośrodku. Dziewczynka udała się tam i zniszczyła dwa roboty w tej komnacie. Przeszła na drugą stronę pomieszczenia. Maszynerią weszła na górę, wzięła serce, zeskoczyła na dół i drogą pobiegła dalej. Pokonała dwa impy i sforsowała kolejne drzwi. Za nimi było pomieszczenie z wodą - na górze stał mały dżabersmok. Alicja podeszła do potwora i rzuciła w niego Dartami. Po jego unicestwieniu poszła dalej ścieżką, pokonując dwa kolejne jabberwocky za zakrętem w lewo. Idąc dróżką, pokonała jeszcze trzech strażników i młodego dżabersmoka, przeszła przez kratę na ziemi, zniszczyła jeszcze jednego smoka i następnego strażnika. Na piedestale poniżej ścieżki leżało serce. Gdy dziewczynka je podniosła, zaatakowały ją boojumy, dżabersmok i strażnik. Pokonała ich i ścieżką poszła dalej w dół. Po chwili doszła do piwnic. Za drzwiami znajdowała się dziwna maszyneria, za częściami koła natomiast były następne drzwi. Alicja udała się tam, skręciła w lewo, ominęła kolejne drzwi, zniszczyła robota i boojuma, po czym wskoczyła na kręcące się koło. Stąd skoczyła na parę wydobywającą się z rury, na kolejną parę i na balkon. Zniszczyła gwiazdkami małego dżabersmoka i doszła balkonem do końca. Stąd przeskoczyła na kolejną parę, i znów, a potem dała susa na koło na górze. Rozwaliła boojuma i robota, po czym przekroczyła drzwi do kolejnego korytarza. Za następnymi drzwiami znajdowało się duże kolczaste koło. Dziewczynka wskoczyła na nie i wylądowała na jednym z kolców. Kiedy mijała ścianę, zatrzymała zegarkiem czas i przeskoczyła na stojące koło, a z niego na drugą stronę pomieszczenia. Tu odprawiła kartę w niebyt i drzwiami weszła do ogrodu. Idąc prosto cały czas, doszła do kryształu na piede-

stale, przy którym stali dwaj wartownicy. Po pozbyciu się ich dziewczynka skręciła w lewo i ominęła opuszczające się serca wtedy, gdy pierwsze z nich się wznosiło. Kolejne dwa serca ruszały się jak dwa wahadła. Dziewczynka najpierw nożem pozbyła się oponenta, po czym pokonała oba wahadła. Za kolejnymi drzwiami wbiegła do góry i wzniosła się lawą jeszcze wyżej. Skręciła w lewo i przekroczyła kolejne drzwi. Za nimi pokonała dwa boojumy, skręciła w prawo, na mały mostek z trzema kręcącymi się kołami. Szybko przeszła tędy i weszła do dużego portalu.

9) Queen of Hearts Land - Machinations

Przed Alicją kręciło się tysiące kół... Wskakiwała na kolejne z nich, większe i mniejsze, opuszczające się i stojące w miejscu, aż wreszcie znalazła się na górze, na posadzce. Weszła do następnego pomieszczenia, w którym były machiny przypominające pedały do roweru. Alicja wskoczyła na pierwsze z nich, potem na kolejne, a z nich przeskoczyła na obracające się koło. Gdy podjechało do góry, dziewczynka wskoczyła na większe koło, stąd na kolejne pedały i na górę dużego koła. Teraz przeskoczyła na zębate koło, wznoszące się i opadające, a potem przeskoczyła na kolejne koło i na posadzkę. Z niej hycnęła na kolejne opadające koło i, gdy to zniżyło się na następną część maszynerii, dziewuszka przeszła na oś maszyny i zeskoczyła na kolejne, opadające i wznoszące się koło. Przeszła stąd na ruchomą posadzkę, z niej na kolejne koło i gdy znalazło się ono na górze, przeskoczyła na następną ruchomą posadzkę, ▪ z niej na wielkie zębate koło pośrodku. Teraz musiała skiknąć na ząb kręcącego się koła prostopadłego do tego, na którym się teraz znajdowała. Gdy już to się jej udało, przeszła na oś podtrzymującą to koło, ▪ z niej wskoczyła na posadzkę i zatrzymała się przed kolejnym portalem...

ROZDZIAŁ PIĄTY

w którym Alicja wkracza do pałacu Królowej, pokonuje Dżabersmoka, opłakuje śmierć Gryfa i Kota z Cheshire, pokonuje Królową Kier oraz niszczy prawdziwego władcę Krainy Czarów.

1) Queensland - Royal Rage

Alicja zatrzymuje się na wielkiej polanie, obserwując, jak nad nią walczą ze sobą Gryf i Dżabersmok. Nagle ten pierwszy dostał tak silny cios, że spadł na ziemię, na wielki kamień pośrodku polany. Koło niego wylądował Dżabersmok, patrząc na dziewczynkę. Ta jednak nie poddała się, tylko wyciągnęła Jabberwocky Staff i strzeliła do niego z bliskiej odległości. Dżabersmok wzniósł się i rozpoczął walkę z dziewczynką. Próbował wszystkiego: zionął ogniem, chciał ją stratować, skoczyć na nią - lecz na próżno. Alicja bardzo szybko biegała wokół ringu i zbierała kryształy z metaesencją. Kiedy tylko miała chwilę czasu, obracała się i atakowała go bronią dżabersmoka. Po kilku minutach zaciekłej walki smok nagle zatoczył się, upadł i zginął. Alicja podeszła do Gryfa. On spojrzał na nią i przemówił z trudem:

- Pokonałaś Dżabersmoka... Pomściłaś moją śmierć. Prowadź teraz oddziały do walki...
- Ale ja nie wiem, czy potrafię!
- Czyń... Co najlepsze...
Po opłakaniu śmierci przyjaciela dziewczynka pobiegła mostem do zamku królowej.

2) Queensland - Battle Royale

Alicja znajdowała się w zamku. Wokół niego jej sojusznicy prowadzili walkę z wrogami. Dziewczynka doskonale wiedziała, kto wygra, jednak by przypieczętować zwycięstwo, musiała pokonać królową, przy okazji miszcząc się za śmierć swoich przyjaciół. Pobiegła pomostem do przodu, gwiazdkami powalając strażnika po drugiej stronie. W przybywających wartowników rzuciła Jackbombą i dobiła ich swoim nożem. Poszła dalej, aż nagle została zaatakowana przez dwa elementy ognia. Wycofała się na wcześniejszą część ścieżki i pokonała obu przeciwników, rzucając w nich Dartami. Kawałek dalej z palisady zeskoczyło czterech strażników. Rzuciła w nich Jackbombą, a tych, którzy przeżyli, potraktowała gwiazdkami. Wzięła serce i pobiegła dalej, niszcząc czterech strażników w taki sam sposób jak poprzednich. Weszła na skały, na górę, udała się w prawo i podniosła leżące tutaj lusterko. Dzięki niemu stała się niewidzialna. Zeskoczyła na dróżkę, przeszła koło serca i dzięki niewidzialności pokonała sześciu strażników. Po ich zniszczeniu poszła dalej - udała się do następnego serca i ze skały podniosła przedmiot wywołujący amok. Wróciła na ścieżkę i przebiła się przez zaporę strażników. Wzięła serduszko i pobiegła dalej. Przy filarze pokonała dwóch strażników kier i pobiegła na dziedziniec...

3) Queensland - Ascension

Znajdowała się na dziedzińcu mocno zniszczonego zamku. Poszła do przodu, zeskoczyła tam, gdzie była energia, wspięła się na górę i poszła dalej prosto. Po drugiej stronie ścieżki stały dwie karty kier. Pokonała je, rzucając gwiazdkami i kryjąc się za ścianą. Wbiegła na posadzkę, na której przed chwilą stali strażnicy. Wbiegła na rozwalony filar i udała się na górę. Zatrzymała czas, wskoczyła na belkę, po czym zeskoczyła tam, gdzie byli strażnicy. Gdy czas zaczął znów działać, zniszczyła Icewandem obie karty. Przeszła pod belkę i zeskoczyła w lewo. Znalazła się w korytarzyku, który przypominał wnętrzności żywej istoty. Zniszczyła trzy karty pilnujące przejścia i pobiegła do przodu, w prawo i znów znalazła się poza budynkiem. Położyła nożem trzech biegających w pobliżu impów, zeskoczyła na filar na lewo, nim przeszła na drugą stronę i tutaj pokonała kolejne dwa impy. Skręciła w lewo, Icewandem zamroziła dwa boojumy, po czym gwiazdkami pozbyła się małego dżabersmoka. Zeszła do zniszczonych piwnic, przy okazji eliminując trzy kolejne impy i wampira stojącego na górze schodów. Stojąc przed parą, nożem ściągnęła strażnika pilnującego wyższych kondygnacji, wskoczyła na buchający obłok pary i wylądowała na wyższym poziomie podziemi. Pozbyła się następnego strażnika stojącego na dole i wskoczyła na części muru po prawej stronie. Hycnęła na lewo, potem na parę i nią poleciała do góry. Stojąc tutaj, wzięła energię i cegłami z jej prawej strony weszła jeszcze wyżej, potem w prawo i na końcu zeskoczyła na most, prowadzący do głównej części zamku. Używając Dartów i Icewanda unieszkodliwiła dwóch strażników kier na końcu mostu i otworzyła zamkowe drzwi. Zatrzymała czas i czerwonym pseudodywanem zaczęła jak najszybciej biec przed siebie, unikając zatrzymanych w czasie strażników. Stanęła dopiero przy wartowniku pilnującym energii leżącej na cegłówkach. Gdy czas znów się włączył, dziewczynka zamroziła strażnika i wzięła metaesencję. Weszła na dywan i pobiegła nim do windy, która zawiozła dziewczynkę na górę, do pomieszczeń Królowej.

4) Queensland - Castle Keep

Dziewczynka stała w bardzo dużej komnacie z wbudowaną w nią krwawą fontanną. Za nią stali dwaj strażnicy kier, a przed nią były drzwi do kolejnego pomieszczenia. Na razie zignorowała wartę i wbiegła do dużej sali z balkonem wokół i dużym lustrem na dole. Oprócz tego znajdowała się tutaj dźwignia, na balkonie po drugiej stronie sali. Alicja pobiegła tam, likwidując przy okazji czterech strażników i przesunęła dźwignię. Zauważyła, że wraz z przesunięciem dźwigni przesuwa się także lustro, oświetlając jeden z trzech obrazów. Przesunęła wajchę tak, by zwierciadło oświetliło Trilibama. Gdy spojrzała w nie, wskazywało ono żołędzia. Bohaterka wróciła do poprzedniej komnaty, zgładziła obu strażników kier i wbiegła do małego korytarzyka, w środku którego znajdowała się para. Nią dostała się do góry, pokonała strażnika i przekroczyła drzwi na wprost niej (oznakowane żołędziem). Pobiegła do końca balkonu i, gdy przed nią pojawiły się trzy obrazy, rzuciła nożem w tego z sylwetką Trilibama. Wróciła na dół, do dużej komnaty z fontanną krwi i pokonała dwóch strażników kier, którzy w międzyczasie tu przybiegli. Weszła do komnaty z lustrem i dwoma obrazami, po czym przesunęła raz dźwignię. To spowodowało, że lustro znalazło się na wprost Jabberwocka, pokazując kolor karo. Alicja znów wbiegła do pomieszczenia z fontanną, parą wleciała na górę i skręciła w prawo. Po sprzątnięciu strażnika przekroczyła drzwi oznakowane kolorem dzwonka i rzuciła nożem w obraz Jabberwocka. Wróciła do komnaty z lustrem, przy okazji pokonując kolejnych strażników kier; przesunęła ostatni raz dźwignię, wskazując obraz Szalonego Kapelusznika i kolor Wino. Poszła do komnaty z windą, lawą dostała się na górę i skręciła w korytarz w prawo. Po rzuceniu nożem w obraz Kapelusznika, drzwi do kolejnej komnaty się otworzyły. Bohaterka zleciała na dół sali z fontanną, Dartami rozłożyła dwóch pozostałych wartowników karo i pobiegła do otwartych drzwi w komnacie z lustrem. Przed nią pojawił się Kot z Cheshire.
- Przeszłaś już długą drogę Alicjo. Jesteś bardzo odważna. Muszę powiedzieć tobie jednak straszną rzecz. Musisz zginąć, ponieważ stanowisz z królową jedną część i... Aaaargh!
Dziewczynka usłyszała krótki krzyk kota. On nadal leżał koło niej, jednak był już martwy...

5) Queensland - Heart of Darkness

- Kim jestem?
- Ściąć jej głowę!

Stała w sali koronacyjnej. Przed nią, na swoim tronie siedziała Królowa Kier. Gdy Alicja zbliżyła się do niej, posadzka nagle pękła, a sama królowa wzniosła się do góry, podtrzymywana przez jakąś dziwną narośl. W międzyczasie spadła jej maska. Alicja z przerażeniem odkryła, że królowa nie ma twarzy. Nie było jednak czasu na strach! Dziewczynka wyciągnęła Jabberwock Staff i gdy królowa zakończyła swój atak, zaczęła razić swoją przeciwniczkę laserem z laski. Kiedy królowa znów chciała zaatakować, dziewczynka pobiegła za jeden z filarów koło wyjścia, przy okazji podnosząc metaesencję, która zdążyła się tutaj wytworzyć. Alicja zauważyła, że cały czas musi biegać, ponieważ królowa może atakować zarówno na otwartej przestrzeni, jak również wtedy gdy Ala chowa się za filarem. Gdy monarchini kończyła swój atak, Alicja szybko podbiegała i strzelała do niej z Jabberwocky Staff. Po 3-4 próbach królowa upadła na ziemię i zginęła. Nie był to jednak koniec zmagań. Teraz dopiero Alicja miała walczyć ze swoim prawdziwym przeciwnikiem - władcą Krainy Czarów.
Pierwsze, co zaniepokoiło dziewczynkę to, że świeciła ona na złoto. Kolejną rzeczą było to, że nie znajdowała się na ringu, tylko na jednym z kilku kamieni. Wszystkie leżały kawałek od siebie, jednak możliwe było skakanie z jednego na drugi. Tworzyły one charakterystyczny krąg, w środku którego znajdował się Demon. Dziewczynka obróciła się w prawo i zaczęła biec wokół potwora. Na trzecim kamieniu, tym z sercem, zatrzymała się i spojrzała w dół, na prawo. Za piątym kamieniem znajdowała się ukryta broń - trąbka. Alicja pobiegła tam, zeskoczyła na dół, wzięła trąbkę i wskoczyła do teleportera. Znów znajdowała się na kamieniu na wprost przeciwnika. Z trąbki strzeliła do potwora. Cios był bardzo silny, jednak na tym ataku Alicja straciła całą energię. Zaczęła więc biegać wokół potwora, skacząc na kolejne kamienie i zbierając następne serca. Gdy uzbierała kolejne dwa, znów strzeliła z tej broni do stwora i znów zaczęła biegać wokół niego. Musiała bardzo uważać, ponieważ Demon raził prądem, zrzucał dziewczynkę lub też czymś ją zatruwał. Jednak gdy biegała dostatecznie szybko, stawała się nieuchwytna. Po pięciu celnych dmuchnięciach potwór zaczął wyć i machać swoimi odnóżami, dopóki nie wybuchł...

To już koniec przygód dzielnej Alicji. Zapewne interesuje cię, jak się skończyła ta cała podróż w Krainę Czarów, krainę marzeń i dziecięcych snów. Niestety, nie mogę tego napisać, by nie popsuć Tobie zabawy z grania - wiedz jednak, że bajki zawsze dobrze się kończą...

Tempe



producent: Eidos
platforma: PC

Hitman: Codename 47

[redacted] Taki zabójca wynurza się z nicości, uderza i w nicości się rozpływa. Ale aby wszystko poszło po twojej myśli, trzeba ci przestrzegać kilku podstawowych [redacted]

Po [redacted] terenu to [redacted] sukcesu. [redacted] stoi [redacted] Masz [redacted] ten [redacted] jest nie limitowany [redacted] momentu, w [redacted] i niemal wszyscy [redacted] Ale [redacted] nie zaczniesz [redacted] nikt ci [redacted] nie będzie [redacted]

Po drugie [redacted] się nikomu w oczy. [redacted] też się [redacted] a już [redacted] ludzi z obstawy [redacted] twarzy (w [redacted] i jeśli się nawet [redacted] do akcji za [redacted], to mogą [redacted] niedawno [redacted] razem [redacted]

Po trzecie [redacted] jów Samobijów [redacted] Pistolet z tłumikiem dobry [redacted] zaplanuj, [redacted] w danym momencie akcji. Nie [redacted] ono zaważy [redacted] lub śmierci.

Po czwarte [redacted] ciem. [redacted] budzi zawo- [redacted] ciekawość ludzi z [redacted] - co się [redacted] fatalnie [redacted] obiektu ich ciekawości. [redacted] jest bardzo [redacted] uniformem [redacted]

Po piąte [redacted] staraj się nie mordować [redacted] się w [redacted] widzenia - nie bierzesz [redacted] Jesteś [redacted] akord i nie [redacted] nia konkretne [redacted] widoku zwłoki [redacted] wielką [redacted] strażników [redacted], a [redacted] celu [redacted] strasznie nerwowa. [redacted] się nie da - starannie [redacted] owoce [redacted] Zleceniodaw- [redacted] 1000 $ za [redacted]

Po szóste [redacted] że gdy zbliżysz się do celu, obstawa może [redacted] - i nie daj Bóg, by znaleźli [redacted] Ale broń [redacted] możesz gdzieś [redacted] i wreszcie [redacted] nie [redacted] że jak [redacted] że [redacted] Przed [redacted]

[redacted] to [redacted] na tyle...

Początek gry [redacted] że będziesz miał [redacted] kasz [redacted] na [redacted] a [redacted] tajemniczy [redacted] zajmij się [redacted] niem [redacted] mocno [redacted] od [redacted] Najlepiej [redacted] faceta w niebieskim [redacted] je na siebie. Potem [redacted] będzie [redacted] drzwi.

[redacted] 1

Zalecane [redacted]

[redacted] ma być tak - musisz zastrzelić [redacted] się na [redacted] w małej [redacted] (czy [redacted] się [redacted] Wysiadłszy z [redacted] miętaj drogę [redacted] nagle teren [redacted] nia, podczas [redacted] zostań.

[redacted] się [redacted] uruchom ją [redacted] mochodzie i [redacted] z lewej. [redacted] Na [redacted] do członka Triady Nie- [redacted] aby [redacted] pozycję i wal - [redacted] Jeśli [redacted] możesz [redacted] strat, ale [redacted] trudniej [redacted], że [redacted] się [redacted] jest [redacted] Kiedy [redacted] do [redacted] się, bo [redacted] wszyscy [redacted] ale [redacted] ustrzelić szóstkę w totka niż [redacted] Ze strażnikami nie próbuj [redacted] się za bardzo do [redacted] strzałów z [redacted] że masz [redacted]

[redacted] 2

Zalecany [redacted] bomba [redacted] lub nóż [redacted]

Tę misję [redacted] około [redacted] minuty [redacted] nad kanałem [redacted] W [redacted] nim momencie - [redacted] obok - [redacted] nale. [redacted] sobie głowy. Wyjmij [redacted] i umieść ją [redacted] strony wozu. [redacted] jeżeli [redacted] marudzić, [redacted] coś [redacted] bon- [redacted] do [redacted] wozu. [redacted] wóz [redacted] członkami Triady [redacted] wracaj do [redacted] wozu.

Misja 3

Zalecane wyposażenie: 1 [redacted] struna [redacted] (lub [redacted])

[redacted] jest [redacted] Ukryj [redacted] w łazience [redacted] żąc [redacted] też [redacted] o klucz barmana na [redacted] Smoka [redacted] się sam [redacted] Policjant (w [redacted] sobie [redacted] będzie akurat zawracał [redacted]



[redacted] Weź [redacted] ubranie i amulet. [redacted] ale się nie [redacted] prawda?

[redacted] nie [redacted] nim za [redacted] Weź [redacted] załatw szefa wrogiej Triady oraz [redacted] cele, rozwal [redacted] do wozu [redacted]

Misja 4

Zalecany sprzęt: nóż, pistolet z tłumikiem, [illegible] - nie jest bezwzględnie potrzebne, ale możesz sobie użyć uzi z magazynkami [illegible].

Na początku skieruj się do [illegible]. Idź przez drzwi następnego pomieszczenia, a potem wejdź w drzwi [illegible] przez [illegible]. Poczekaj, aż [illegible] (żółty i zielony) wejdzie i wyjdzie z pokoju dla gości. Zaraz [illegible] (jegomość w okularach słonecznych), stoi tuż obok [illegible] dla gości. Jest sam. Użyj [illegible] jeśli spróbujesz go [illegible], może się wymknąć. Wciągnij go do pomieszczenia, [illegible]. Zdejmij ubranie z ochroniarza. [illegible] z [illegible] z tłumikiem. [illegible] do sali, [illegible] czasu. Zaoszczędzisz też sobie roboty na przyszłość. Przejdź teraz do [illegible], który da ci ID [illegible] do rejonu VIP-ów. Ponieważ do wejścia frontowego i skieruj się do drzwi na prawo, [illegible]. Podejdź do rejonu z [illegible] przed którym stoi jakiś facet w czerwieni. Gdy ten [illegible] ze starszą damą [illegible]. Pozwoli ci [illegible]. Hmmm... Pójdź za nią do jej pokoju i porozmawiaj z nią. Dziewczyna nie [illegible] na [illegible] i powie ci, [illegible], jak wnioskuję, że jej [illegible] w [illegible]. Wyraź zgodę i pójdź za dziewczyną. [illegible] przy [illegible], podejdź w górę. Potem ruszajcie [illegible] do bramy. Tam dostaniesz [illegible] (na kawałku papieru) ... [illegible]. Nie [illegible] po [illegible] - [illegible] z drzwi [illegible] (jako ochroniarz [illegible] nie będziesz mieć kłopotów [illegible]). W kuchni skieruj się na lewo po schodach i w dół. Bandzior z [illegible] nie [illegible]. Przejdź w lewo, a potem w prawo. Powinieneś trafić do korytarza z [illegible] wyjściami. Skieruj się do tych w głębi i po prawej [illegible] faceta [illegible] drzwi. Min[illegible] dalej, [illegible]. Zobaczysz [illegible] Czerwonego Smoka. Poczekaj, aż sobie pójdzie, [illegible] i załatw go (pistolet z tłumikiem), a potem [illegible] w drzwi, których strzeże i zamknij je za sobą. Jeśli ci się to nie uda, [illegible] w [illegible]. Porozmawiaj z [illegible] agentem, od którego się dowiesz, gdzie jest sejf.

Kasa [illegible] może być w jednym z 3 miejsc. [illegible] Smoka [illegible]. Jeśli znajdziesz tam sejf, załatw [illegible], otwórz sejf i wyjmij smoka z zielonego nefrytu, a potem biegiem wróć do głównego wyjścia - nie powinieneś mieć kłopotów. Sejf może się też znajdować w pomieszczeniu magazynowym za pokojem dla VIP-ów. Druga z [illegible] lokalizacji sejfu [illegible] w [illegible] pokoju, [illegible]. Kasa może też być w pomieszczeniu magazynowym za pokojem dla VIP-ów. Strzeże go wtedy jeden strażnik. Zabij go, a gdy [illegible] szybko [illegible] ich [illegible]. Potem ze zdobyczą wróć do głównego wyjścia z budynku. Przejdź do sklepu [illegible] do jadalni. Pogadaj ze starym jegomościem i weź od niego truciznę. Udaj się do [illegible] gościnnych i poczekaj, [illegible]. Zdejmij z ofiary ubranie i przebierz się w nie, a potem ruszaj do kuchni. Zapraw zupę trucizną i zanieś ją swemu celowi. Jeden z ochroniarzy [illegible] sprawdzić, czy zupa nie jest zatruta [illegible] - twój cel [illegible]. [illegible] Podejrzanym Numer 1 i musisz uważać...

Zbiegnij szybko do piwnicy, gdzie uwolniłeś agenta i przebierz się w strój jednego ze strażników. Przebiegnij obok pomieszczenia, w którym uwolniłeś więźnia, potem skręć w lewo, następnie w prawo. Powinieneś przejść do miejsca, gdzie jest skrzynia z AK i magazynkami [illegible]. Możesz [illegible], jeśli masz czas, [illegible] do [illegible] uzi. [illegible] w prawo, [illegible] a potem skieruj się w lewo, [illegible], potem [illegible] przez [illegible] i trafisz do pomieszczenia z windą. Jeśli [illegible] Czerwonego Smoka, wszystko [illegible]. Podejdź [illegible] po schodach i spójrz na swój cel. Teraz - [illegible] czujesz się na siłach - [illegible] M-10 [illegible] na tym piętrze. [illegible] - eliminuj obstawę [illegible], jak będzie [illegible] - tak jest łatwiej. Zejdź potem na dół. Idź w lewo przez metalowe drzwi. Zjedź windą i zabij strażnika albo od razy wiej do łodzi. Koniec misji.

Misja 5

Wyposażenie: M-60, kamizelka kuloodporna (kevlar vest), kompas, lornetka (binoculars) i Beretta.

Na początku tej misji [illegible] walki, by zaoszczędzić amunicję na potem. Skorzystaj z mapy, aby się upewnić, że idziesz do miejsca katastrofy, [illegible] powinien być z [illegible] na południowym wschodzie. Sprawdzaj kierunek przy pomocy kompasu.

Statuetka jest tuż obok drzwi [illegible] samolotu. Podnieś ją i idź dalej [illegible] na wschód. Skieruj się wzdłuż [illegible] na północ. Natkniesz się na dwu strażników, [illegible]. Nie zabijaj ich [illegible], bo możesz zostać zaalarmowany przy wejściu do wioski. Weź [illegible], wejdź do wioski i skieruj się na [illegible] plac. Daj [illegible]. Jest tam [illegible] ludzi. Wróć na miejsce, gdzie zabiłeś strażników, weź odzież jednego z nich i do [illegible] idź na zachód.

Dotarłszy na miejsce, zauważ, że po drugiej stronie dwie wieże - jedna po twojej stronie, druga na przeciwległym brzegu. Podejdź do tej [illegible] i przygotuj się na walkę z kilkoma [illegible] (w sumie będzie ich siedmiu). Zabij [illegible] jednym strzałem, potem zastrzel pierwszych trzech pod lufą [illegible] na dół i poczekaj, aż pojawią się następni (2 lub 3) - zabij ich i podbiegnij do zapory z drutu kolczastego, a następnie [illegible] na drugiej stronie. Poczekaj, aż więzień rzuci się do ucieczki. Da sobie radę. Pobiegnij wzdłuż rzeki, gdzie przebrałeś się w ubranie strażnika. [illegible] albo zostaniesz zaatakowany przez wieśniaków. Poczekaj około minuty obok [illegible]. Powinien przyjść [illegible]. Koniec misji.

Misja 6

Wyposażenie: M-60, kamizelka kuloodporna (kevlar vest), kompas, lornetka (binoculars) i Beretta.

Przejdź [illegible] niewielką [illegible] na południe [illegible]. [illegible] zobaczysz kilku strażników [illegible]. Nie wdawaj się w strzelaninę, tylko poczekaj, aż [illegible]. Skieruj się w lewo, a potem wal cały ku [illegible]. Nie powinieneś mieć żadnych kłopotów, w końcu dotrzesz do wyznaczonego miejsca. Kiedy dojdziesz do jaguara, idź na prawo. Nad skałami powinno być przejście wzdłuż ściany. Podejdź po skałach i ostrożnie przemknij przejściem.

Misja 7

Wyposażenie: M-60, kamizelka kuloodporna (kevlar vest), kompas, lornetka (binoculars) i Beretta.

Proponowane rozwiązanie jest nieco ryzykowne, ale powinno się udać.
Zaczynasz zaraz za przejściem z poprzedniej misji. Idź w lewo wzdłuż płotu, ale nie podchodź za blisko. Za rogiem powinieneś zobaczyć grupkę 3 mężczyzn. Załatw ich z pistoletu (amunicja do M-60 jeszcze ci się przyda, więc ją oszczędzaj). Zdejmij ubranie jednej z ofiar i załóż na grzbiet. Ciała ukryj w dżungli. Idź dalej wzdłuż ogrodzenia. Dostawszy się do bazy narkobaronów, postaraj się trochę połazić i rozejrzeć, zapamiętując położenie głównych budyneczków. Laboratorium narkotykowe jest za posterunkiem strażników, na lewo od budynku głównego, a za nim jest samolot. Upewnij się, że wszystko dobrze zapamiętałeś, bo jak zaczniesz [illegible], nie będziesz miał czasu do namysłu. Kiedy [illegible] gotów do akcji, wejdź do budynku głównego.

[illegible] na górze schodami i [illegible] lewo. [illegible] tego jegomościa. Do pomieszczenia [illegible] - załatw ich z pistoletu. [illegible], przejdź do siedziby narkobaronów. Spotkasz tam [illegible], który [illegible]. Strzel doń kilka razy, aż zrozumie [illegible] i skona. Potem weź [illegible]. Wydostawszy się na zewnątrz, biegnij zygzakiem (zyg, zak, zyg, zak - tylko się nie pomyl) i [illegible]. Kieruj się do laboratorium. Wybij [illegible] i umieść bombę (tak samo, jak to zrobiłeś przy [illegible]) na skrzyni z materiałami wybuchowymi (jeśli [illegible] na lewo i [illegible]). Potem szybko [illegible]. Mijając posterunek [illegible] odpal detonator. Biegnij [illegible] do samolotu - zygzakiem. Wsiadaj do samolotu i wynoś się [illegible]!

Misja 8

Wyposażenie: garota, [illegible] do [illegible]. Zostaw wszystko, co jest z [illegible].

Pogadaj z facetem przy [illegible], [illegible] dowiedzieć, gdzie zatrzymał się twój człowiek. Skręć [illegible] w lewo - powinieneś zobaczyć drzwi ze znakiem [illegible] na [illegible]. Wejdź w te drzwi i przejdź do szatni. [illegible]. Najwidoczniej nie możesz wejść bez odpowiedniego stroju. [illegible], a znajdziesz tam [illegible], czarne [illegible]. Idź na [illegible] i dwakroć [illegible] w prawo. Trafisz do sauny [illegible] dla [illegible]. Zajrzyj do środka - powinien tam być [illegible] w takich [illegible]. Facet albo [illegible], albo już [illegible] w zależności od tego, ile czasu [illegible] ci dotarcie do tego miejsca. Kiedy się już [illegible], [illegible] zawór regulujący temperaturę. Chwyt [illegible] świński. Facet padnie (atak serca), a wtedy [illegible] jego [illegible] i weź [illegible] klucz. Wróć do szafki z [illegible], załóż swój garnitur, idź ku schodom, a [illegible] na [illegible] z [illegible].

Detektor metali [illegible] z [illegible] z [illegible]. Jeśli go nie ma, zerknij na drzwi, [illegible] z klamki u drzwi. Weź ten [illegible] - to klucz. [illegible] za nim do pokoju. Przejdź do [illegible], a potem na balkon, [illegible] na [illegible] do pokoju, gdzie [illegible] się [illegible].

[illegible] strażnika, [illegible] ostrożnie [illegible] (inaczej [illegible], że [illegible]. [illegible] i wejdź na

[illegible] jego [illegible]. Weź [illegible] do [illegible]. Otwórz drzwi na [illegible] pokoju. [illegible] jego ciało [illegible] na [illegible] klamkę "Do not Disturb". [illegible] na stole [illegible] z tłumikiem, wejdź do łazienki i [illegible], będący twoim celem. [illegible] traf [illegible] zacznie jęczeć i [illegible] nigdy i [illegible] nie [illegible]. Weź ze [illegible] zabierz [illegible] obok łóżka. [illegible] ciała do [illegible] nia od czasu [illegible] z [illegible] sytuacji [illegible] w [illegible].

[illegible] zielonymi [illegible] na [illegible]. [illegible] do [illegible], zaraz za [illegible] metalu [illegible] 2 piętrze, po prawej stronie, za [illegible] drzwiami. [illegible] się tam [illegible]. Po [illegible] stronie [illegible] otwarte okno, przez które możesz [illegible] do [illegible]. Udaj się tam [illegible], gdy będziesz miał w [illegible] bombę.

[illegible] z tłumikiem, przejdź przez okno i zastrzel człowieka [illegible] po prawej [illegible] w [illegible]. [illegible] nie [illegible], on zacznie [illegible] straż i policjantów. [illegible] się z zadaniem (daj spokój [illegible] sumienia, działasz pod wpływem [illegible] kategorycznego) [illegible] broń i skieruj się do drzwi z [illegible]. [illegible] do ciemni [illegible]. [illegible] bombę [illegible]. Włóż ją do czarnej [illegible]. Wróć do kuchni [illegible] przez okno i wleź w podwójne drzwi [illegible].

Aby się tam dostać, przejdź przez podwójne drzwi, [illegible] się w lewo, a potem w [illegible], idź prosto przez podwójne drzwi, [illegible] w prawo i poszukaj drzwi z zielonym znakiem. [illegible] do kuchni, [illegible] się ku podwójnym drzwiom z zielonym znakiem DND. Powinieneś trafić do miejsca składowania śmieci. Zejdź schodami w lewo i wydostań się na zewnątrz.

Misja 9

Wyposażenie: MP5 SD, Beretta SD, Pentagon knife, Kevlar vest.

Ruszaj na północ, gdzie natkniesz się na [illegible] członka Gangu [illegible] Wiatraków. Zabij go i ukryj jego ciało za budynkiem [illegible] z prawej są jeszcze inni członkowie gangu). Przejdź do Kinky Club Bar (jest [illegible], zaznaczony na mapie). Kiedy znajdziesz się wewnątrz, [illegible] z drzwi po lewej i [illegible] z egzotyczną tancerką. Zobaczysz [illegible] tylko umieść [illegible] transmitter GPS na samochodzie. Potem [illegible]. Aby sprawdzić, do którego magazynu się udać, użyj mapy (jeśli nie [illegible] przy ustawieniach [illegible] klawiszy, powinien to być klawisz [M]). Ofiary mogą się znajdować w jednym z trzech magazynów:

Jeżeli są w lewym, wciśnij górny przełącznik kolejki [illegible] i przełącznik 1;

Jeżeli są w południowym magazynie, uderz po [illegible] i powinna cię tam zawieść automatycznie.

Jeżeli są w prawym magazynie, wciśnij górny przełącznik [illegible] i przełącznik 2.

Kiedy dojedziesz do magazynu, [illegible] na [illegible] usy. [illegible] z [illegible]. Jeśli nie [illegible] MP5, ale w [illegible]. Weź [illegible] GPS z [illegible]. Wejdź do magazynu i wybij wszystkich członków gangu, [illegible] MP5 SD). [illegible] w [illegible] magazynu. [illegible] na [illegible]. Poczekaj, aż [illegible] i [illegible]. Jeśli [illegible]. Koniec misji.

Misja 10

[illegible] strażników na [illegible], korzystając z [illegible] przez tych, których już załatwiłeś. W [illegible], że podczas [illegible] magazynu (lub [illegible]) [illegible]. W magazynie na [illegible] (południowo - wschodni [illegible] mapy) możesz znaleźć bombę samochodową, dzięki której możesz [illegible] za [illegible]. [illegible] tylko [illegible], gdy samochód [illegible].

Wyposażenie: Pentagon knife, MP5 SD, Beretta SD (z tłumikiem), Walther 2000 (przydatny [illegible]).

[illegible] po [illegible], weź [illegible] i [illegible] w rogu magazynu przed tobą. Weź [illegible] i [illegible] zabij faceta, który powinien być za rogiem, między magazynami. Zajmij odpowiednią pozycję do [illegible] cia [illegible] człowieka na dachu magazynu po lewej i [illegible] bramy. Teraz [illegible] na [illegible]. Załatw wszystkich [illegible], którzy ci się nawiną (możesz ich tłumić z [illegible] z MP5). [illegible] broń [illegible].

[illegible] śladem [illegible] na [illegible] bramę, [illegible] się [illegible] i zdejmij [illegible] z [illegible]. Upewnij się, że nikt nie ucieknie, [illegible] przy bramie.

[illegible] w lewo, obok [illegible] budynków [illegible] w [illegible] na [illegible]. Zabij wartowników i [illegible] trzech [illegible], którzy [illegible]. Na [illegible] jeden na budynku za bramą, [illegible] i [illegible], który powinien [illegible] niej - jeżeli na nich nie [illegible]. [illegible] się na lewo, wzdłuż pierwszego magazynu [illegible], [illegible] wszystkich [illegible] w polu widzenia, a [illegible] samochodu. [illegible] się w [illegible] między dwoma magazynami - pojawią się [illegible], z którymi [illegible] wiesz, co robić. [illegible] z jednego [illegible] (o ile [illegible] nie zrobiłeś). [illegible] na lewo od [illegible], gdzie, [illegible] leży jeden z członków [illegible] i daj mu skosztować [illegible] noża. Zdejmij z niego ubranie i [illegible] gnij na bok jego [illegible]. Stań między magazynami i zabij (za pomocą [illegible]) ludzi z [illegible] na [illegible], powinno tam być 2 drabów. Zaraz potem [illegible] się [illegible] i załatw strażników [illegible].

Wejdź na [illegible] z [illegible] strony. Jeśli widziałeś już [illegible] faceta [illegible] bombę, [illegible] aż [illegible] na górę. [illegible] schodami [illegible] przed tobą, a potem [illegible] zejdź piętro niżej i dalej w [illegible], znów w lewo przez drzwi. Zejdź [illegible] po schodach, na lewo [illegible] drzwi, potem skręć w prawo, jeszcze raz w prawo i znów [illegible] drzwi. [illegible] w prawo, zobaczysz [illegible] schody i [illegible] nimi. Przejdź [illegible] wszystkich członków [illegible]. [illegible] do końca, [illegible]. [illegible] ją i wróć tą samą drogą, [illegible]. [illegible] po [illegible] schodach i [illegible] na [illegible], [illegible] całą drogę, [illegible] powinien już tam być. Jeżeli nie, to znaczy, że [illegible] i zrobić [illegible].

Misja 11

Wyposażenie: kamizelka kuloodporna (Kevlar vest).

Wejdź do [illegible]. [illegible] po schodach [illegible]. [illegible], w którym [illegible] na prawo. [illegible], udaj się przez podwójne drzwi [illegible], a potem [illegible] po schodach [illegible] uzi - [illegible] przyjaciela [illegible] człowieka [illegible]. Teraz [illegible] idź do [illegible], gdzie [illegible]. [illegible] przez pomieszczenie, [illegible]. Potem załatw kilku członków grupy SWAT i zabierz [illegible] kamizelkę, MP5 lub [illegible] wygląd. Zejdź [illegible] po schodach do pomieszczenia za podwójnymi drzwiami, [illegible] ze [illegible]. Zwróć uwagę na podwójne drzwi między schodami na [illegible]. Potem wejdź w drzwi "[illegible]", [illegible] schodami na 1 piętro. Znów [illegible] do [illegible] pomieszczenia [illegible], by natknąć się na [illegible] w fotelu na kółkach. Trzeba mu [illegible] (jest w [illegible] w tym samym pomieszczeniu na [illegible]. [illegible], on [illegible] na ostatni [illegible]. Poczekaj, aż [illegible] do [illegible], a potem [illegible].

Misja 12

Wyposażenie: jak w poprzedniej misji.

Aby [illegible] ci przyjemności, powiemy tylko, że [illegible] wszystkie [illegible] z szafek i w [illegible]. Trzeba ci znaleźć miejsce, [illegible], [illegible] je wszystkie [illegible], a potem [illegible] ze sobą [illegible], na którą [illegible], gdy są [illegible]. [illegible] uzyskasz dostęp do "[illegible]". Zabij wszystkich [illegible], których jeszcze nie załatwiłeś i [illegible] się ku podwójnym drzwiom. Twój "ojciec" będzie w [illegible] rogu po [illegible]. Zabij [illegible], a potem [illegible] sobie [illegible]. Jeśli go nie zabijesz, [illegible] i [illegible] - jak na [illegible] - na łóżku. Koniec.

[illegible]

producent: Black Isle Studios/CD Projekt
platforma: PC

Część trzecia

Baldur's Gate 2

Przed wami przedostania część solucji poświęconej Wrotom Baldura 2. Ukończenie według niej gry pozwala wykonać wszystkie dostępne zadania (i to niektóre na różne sposoby!) - tego nie zagwarantuje wam żadna inna gazeta, co tu dużo mówić - Action Plus jest po prostu najlepszy ;-).

Rozdział 3

Slums

Korzystając z wizyty w slumsach, proponuję udać się do Kuli Sfer i sprawdzić, czy naszym adeptom udało się już wykonać zleconą pracę - jeśli wszystko poszło dobrze, otrzymamy przetłumaczone zaklęcie. Nasi uczniowie zechcą podjąć się ostatniej pracy i stworzyć potężny magiczny artefakt. Do wyboru mamy: Robe of the Apprenti (koszt 250, czas oczekiwania 4 dni), Ring of Wizardry (pozwala zapamiętać dodatkowe zaklęcie, koszt 3000, 4 dni), Staff of Power (superprzedmiot znacznie zwiększający możliwości maga, wart każdych pieniędzy). Możemy skorzystać również z czwartej możliwości i nic nie wybrać - to jedyny sposób, by utrzymać przy życiu naszych adeptów (np. zlecenie pracy nad laską mocy uśmierci każdego z nich!). I właśnie z tej ostatniej możliwości proponuję skorzystać - tracimy wszak szansę na znakomity przedmiot, zyskamy jednak inne bonusy. Następnego dnia (dokładnie po 24h) po zakończeniu praktyk przez naszych adeptów w Kuli pojawi się Teos w ich asyście. Podziękuje nam za wzorowo przeprowadzone szkolenie i zaprosi na ceremonię przyznawania stopni akademickich naszym uczniom. Jako nagrodę zdobędziemy 50 000 punktów doświadczenia. Opuszczamy Kulę I podążamy do Dzielnicy Portowej, aby przekonać się, kim naprawdę jest prawdziwy przywódca Gildii Złodziei Cienia.

Dock District

Wcześniej proponuję udać się do znajdującego się na południu (zaznaczony na mapie) domu kowala Cromwella (wejście z prawej strony). Jest on geniuszem w swoim fachu i potrafi stworzyć niespotykanej siły artefakty, pod warunkiem że dostarczymy mu odpowiednich składników. Jeśli posiadacie łuski Smoka Cienia (którego ubiliśmy w ruinach świątyni w Ummar Hills), to za 5000 sztuk złota Cromwell stworzy z nich Shadow Dragon Leather (50% odporności na kwas, klasa zbroi 1). Z łusek Czerwonego Smoka kowal stworzy Red Dragon Plate (koszt 5000, ochrona przed ogniem, klasa zbroi -1). Natomiast jeśli jesteście w posiadaniu korpusu bestii Ankheg (można było napotkać je w Windspear Hills), to Cromwell będzie w stanie przerobić ją na zbroję płytową (klasa pancerza 1), jednakże cena (5000) jest moim zdaniem zbyt przesadzona. Po udanych zakupach udajemy się do Gildii Złodziei Cienia (na północny zachód). Odbijamy na wschód w kierunku zaplecza - znajdują się tam ukryte drzwi, do których klucz dostaliśmy do Gaelana. Oczywiście wchodzimy. Znajdujemy się w kwaterze głównej Złodziei Cienia. Korytarz na zachód prowadzi do bezpośredniego wyjścia do Dzielnicy Portowej, a udając się na południe trafimy do więzienia i sali tortur. Nas jednak szczególnie interesuje to, co znajduje się na wschodzie - otwieramy zamaskowane drzwi i podążamy przed siebie niezwykle długim korytarzem. Na jego końcu znajduje się bogato wystrojona sala mieszkalna, w której przebywa szukany przez nas człowiek - Aran Linvail. Po standardowych wyjaśnieniach dotyczących wojny pomiędzy gildiami otrzymamy od niego pierwsze zadanie do wykonania - mamy pomóc Mook w pilnowaniu jednego ze statków. Dodatkowo za nasz pieniężny wkład (15 000 sztuk złota, które zapłaciliśmy Gaelanowi) otrzymamy dwa wspaniałe magiczne przedmioty: Ring of Protection +2 i Amulet of Power (+5% odporności na magię, szybsze rzucanie zaklęć, ochrona przed wysysaniem poziomów i wyciszeniem). Czekamy do zmroku i udajemy się na ulicę. Udając się na południe natkniemy się na Mook w pobliżu przystani statków (miejsce praktycznie zaznaczone na mapie). Poinformuje nas ona o podejrzanym osobniku kręcącym się w pobliżu. Nie minie większa chwila i sami go ujrzymy - Mook bez oglądania się na nas natychmiast rozpocznie z nim rozmowę. Była to najgłupsza decyzja w jej życiu, które właśnie dobiegło końca. Oczywiście nie pozostaniemy bierni, tylko pomścimy jej śmierć. Atakujemy wampira, nie jest on zbyt trudnym przeciwnikiem, jednakże nie uda się nam go w pełni zgładzić - ucieknie jako mgła. Wracamy zameldować o wszystkim Aranowi - to dopiero początek naszych zmagań z wampirami. Każdy z naszych bohaterów zdobędzie 28 500 punktów doświadczenia i otrzymamy nowe zadanie do wykonania - szpiedzy donieśli, że dwóch członków Gildii Złodziei Cienia zamierza przejść na stronę konkurencji. Jeśli odpowiednio się postaramy, uda się nam namierzyć ich osobę kontaktową i wyciągnąć od niej, gdzie znajduje się główna siedziba wampirów. No to w drogę - udajemy się do Dzielnicy Mostów.



Bridge District

Podążamy do tawerny "Pięć dzbanów" i wchodzimy znajdującymi się z prawej

strony schodami na pierwsze piętro. Naszych zdrajców odnajdziemy w drugiej komnacie z lewej strony. Wystarczy dobrze poprowadzić rozmowę (nie ma to jak blefować!) i już znamy imię "kontaktu" (kolejno wybieramy odpowiedzi 3,3,1). Kiedy ubijemy rozwścieczonych złodziei (zero problemu), podejdzie do nas łącznik. Należy zagadnąć do niego, wybierając czwartą, zawierającą jego imię możliwość - Gracen. W ten oto sposób niczego nie podejrzewający posłaniec wyjawi nam, gdzie znajduje się siedziba wampirów - teraz możemy go zabić. Przy zwłokach odnajdziemy dwuręczny miecz +2 i notatkę o kontakcie. Wracamy do Dzielnicy Portowej, aby pochwalić się Aranowi zdobytymi informacjami.

Dock District

Jako nagrodę każdy z naszych herosów zdobędzie kolejne 28 500 punktów doświadczenia. Przed nami ostatnie, najtrudniejsze zadanie - udać się do kryjówki wampirów i wszystkie je wybić! Do pomocy nam wydelegowany zostanie mag, a w prezencie otrzymamy pokaźną liczbę osikowych kołków. Zapowiadają się spore emocje ;-). Zapraszam wszystkich nieustraszonych pogromców wampirów na cmentarz.

The Graveyard

Główna siedziba wampirów znajduje się w podziemiach - po raz kolejny (już chyba trzeci) musimy skorzystać z drogi, którą przemierzyliśmy z okazji zadania Korgana - wchodzimy do krypty znajdującej się na zachodzie, w pobliżu wejścia do której stoją dwie przedstawiające lwy statuy. Jednakże tym razem udamy się na północny zachód, do wystrojonej w egipskim stylu komnaty (uwaga, po drodze trzeba pokonać kilka pająków). Przed wejściem napotkamy nasze wsparcie - maga Taza. Praktycznie natychmiast da się zabić (heh, ale mi pomocnik!), jednakże jego golem wykona niezwykle ważne zadanie - otworzy potężne niebieskie wrota pozwalające na wejście do kwatery wampirów. Teraz pozostaje nam ubić grupkę grimwarderów (niewidzialne szkielety, warte 4000 punktów doświadczenia) i już możemy udać się na północ. Wchodzimy do głównej sali i odbijamy na zachód. W korytarzu musimy zmierzyć się z pierwszym silnym wampirem - Gellalem. Za pozbawienie go cielesnej powłoki (ucieknie jako mgła) otrzymamy 14 500 punktów doświadczenia. Podążając dalej korytarzem na zachód (w sali, która znajduje się na południu, odnajdziemy kolejne opakowanie kołków i wyjście na powierzchnię) odnajdziemy małą "sypialnię". Wystarczy ubić strażnika (gliniany golem) i już możemy dobrać się do naszych wampirków. Chwilowo tylko jedno wyrko jest zajęte (to z lewej) - korzystamy z osikowych kołków i ostatecznie wysyłamy Gellala na tamten świat (9000 punktów doświadczenia). W podobny sposób należy postępować za każdym razem po pokonaniu "imiennego" wampira. Otwieramy zamaskowany korytarz i kierujemy się na północ. Następna potyczka - Greater Ghoul, wampir i kolejny "imienny" - Durst. Ghoula należy szybko ubić z daleka - paraliż, który wywołuje, może nieźle pomieszać nam szyki. Nie zapomnijcie, że po wyeliminowaniu Dursta należy powrócić do komnaty z trumnami i ostatecznie przebić go kołkiem. Ze zbiornika z krwią (pułapka) wyłowimy Mace of Disruption +1 (obrażenia 2-12 +4 dla umarlaków, możliwość zgładzenia nieumarłego za jednym uderzeniem) - niezwykle przydatna w dalszej walce. Otwieramy następny zamaskowany korytarz i wracamy do głównej sali (uwaga, może się na nas czaić kolejny ghoul i wampir). Odbijamy w pierwszy korytarz prowadzący na wschód - następny wampir plus Tanova. Czeka nas niezwykle trudna batalia, albowiem wampirzyca jest znakomitym magiem - jeśli szybko jej nie ubijecie, będą kłopoty (watro zauważyć, iż nie jest odporna na zwykłą, niemagiczną broń). Co ciekawe, pomimo iż posiada imię, nie musimy wracać do sali z trumnami i jej dobijać. Dalej na wschodzie znajduje się sala najeżona dzidami (bardzo dużo zabójczych, niewykrywalnych pułapek) - chwilowo jednak nie natrafimy tam na nic godnego uwagi. Zawracamy i korzystając ze schodów, które znajdują się w drugim prowadzącym na wschód korytarzu, schodzimy na dół. Podążamy przed siebie korytarzem - dwa ghoule do wyeliminowania. Wkraczamy do sali - trudna bitwa, 3 wampiry i 4 grimwardery do wyeliminowania. Warto skorzystać z ich ustawiania i rzucić kilka czarów masowego rażenia - kulę ognia lub Sunfire. Edwin awansuje na kolejny poziom, dzięki czemu będzie mógł zapamiętać dodatkowe zaklęcie pierwszego, drugiego, trzeciego i szóstego poziomu. W sali na północy, w skrzyni (pułapka) odnajdziemy Ashen Scale (klasa pancerza 2) i katana +2, natomiast w komnacie na wschodzie oczekuje nas Lassal. Jednakże nie jest to jeszcze czas na ostateczne starcie - wampir zaproponuje nam spotkanie w najeżonej pułapkami sali znajdującej się piętro wyżej. Wracamy na górę i udajemy się na miejsce potyczki. Leczymy rany i stąpamy ostrożnie - pułapki zadają ponad 30 punktów obrażeń! W północno-wschodniej części sali napotkamy Lassala i przejdziemy do walki. Proponuję atakować z dystansu za pomocą łuków i magii - w ten sposób zaoszczędzimy sobie przykrości uaktywnienia kolejnych pułapek. Po ubiciu wampira wracamy do komnaty z trumnami i ostatecznie przebijamy go kołkiem (trumna na południu). 9000 punktów doświadczenia ląduje na naszym koncie, a za niecałą chwilkę pojawi się przywódczyni Gildii - Bohdi. Po długiej rozmowie, w której oskarżać będzie Złodziei Cienia, zacznie się właściwe mordobicie. Wampirzyca jest niezwykle wytrzymała i tu w zasadzie kończą się jej walory. Niestety, nie uda się nam jej zgładzić - paskuda nam ucieknie, jednakże mimo wszystko otrzymamy 18 750 punktów doświadczenia za jej pokonanie. Wracamy do Dzielnicy Portowej zameldować o wykonaniu zadania.





Dock District

Oczywiście podążamy wprost do samego Arana Linvaila i przekazujemy, iż nasze zadanie zakończyło się sukcesem i nie musi on przejmować się dłużej konkurencją. Szef Gildii Złodziei Cienia dotrzyma umowy, wyjawiając informacje dotyczące Irenicusa i Imoen, a także odpowiadając na wszystkie nasze pytania. Dodatkowo załatwi nam statek. Dotrzemy nim do wyspy z warownią Spellhold, w której więziona jest nasza przyjaciółka. Proponuję jeszcze nie wyruszać, albowiem bardzo długo nie powrócimy do miasta Athkatla. Wcześniej opłaca się załatwić kilka zaległych spraw - statek nie zając, nie ucieknie ;-). Każdy z bohaterów otrzyma zawrotną sumę 50 000 punktów doświadczenia, dzięki czemu nasz czarnoksiężnik awansuje na kolejny poziom i będzie mógł nauczyć się nowego zaklęcia siódmego poziomu (proponuję Delayed Blast Fireball). Na kolejny następny poziom awansuje również Yoshimo (20 punktów zdolności przeznaczamy na znajdowanie pułapek) i Valygar (1 punkt umiejętności przeznaczamy na biegłość w walce za pomocą długich mieczy), który nauczy się nowych zaklęć - Haste, Minor Spell Deflection, Protection from Normal Missles. Opuszczamy Dzielnicę Portową i udajemy się do slumsów.

Slums

Zaczynamy od odwiedzenia świątyni, wyleczenia ran i przywrócenia poziomów wyssanych nam prze wampiry (oczywiście, o ile tego wasi bohaterowie wymagają). Warto zakupić również kilka zwojów z zaklęciem Restoration - na wypadek kolejnych potyczek z nieumarłymi. Następnie udajemy się do tawerny "Pod miedzianym diademem" i u barmana (który oferuje najlepsze ceny) sprzedajemy niepotrzebne wyposażenie, a także zakupujemy zapas strzał i pocisków do procy. Na koniec warto udać się na spoczynek, by nasi magowie uzupełnili wykorzystane zaklęcia. Po opuszczeniu karczmy prawdopodobnie podbiegnie do was sierżant Natula (muszą upłynąć dokładnie 2 dni, odkąd zakończyliśmy szkolenie naszych uczniów w Kuli Sfer). Poprosi nas o natychmiastowe udanie się do Kuli, gdzie oczekuje nas Teos. Ciekawe, czego tym razem chce od nas przedstawiciel zakapturzonych magów? Oczywiście idziemy to sprawdzić. Teosa spotkamy w pierwszej sali w naszej posiadłości - będzie się zastanawiał, po co go wezwaliśmy! Zaraz, zaraz przecież to on wysłał po nas posłańca! Cała sytuacja wyjaśni się bardzo szybko, albowiem teleportuje się sierżant Natula i jego banda (6 zbrojnych). A więc to była pułapka! Potyczka będzie dość trudna, tym bardziej że Teos, zamiast nas wspomóc - ucieknie! Wycofajcie magów do pobliskiej komnaty - tu jest zdecydowanie za gorąco. Z dystansu będą w stanie wspomóc naszych wojowników odpowiednimi zaklęciami (przyspieszenie, horror, zamieszanie, chaos). Teraz nie powinno być już problemów. Po ubiciu ostatniego wroga ponownie pojawi się Teos, który podziękuje nam za ocalenie jego tchórzliwego tyłka i wyjaśni nam, iż była to pułapka przygotowana przez przeciwników magii pod przywództwem Lorda Argrima. I tu zaczyna się nasze zadanie - mamy ostatecznie zająć się antymagicznym fanatykiem. Zakapturzeni magowie nie pragną jego śmierci (nowość!), chcą jedynie go obezwładnić - Teos wręczy nam odpowiednią runę, za pomocą której będziemy mogli go pojmać. Jest to już nasza ostania praca - jeśli się nam powiedzie, zakapturzeni magowie za-

akceptują, iż Kula Sfer jest naszą własnością. No więc w drogę, ofiara czeka.

City Gates

Zgodnie z przypuszczeniami, Lorda Argrima napotkamy w pobliskiej tawernie (na pierwszym piętrze). Pokonanie czterech jego ochroniarzy nie będzie stanowić większego problemu (przed walką na wszelki wypadek przywołajcie do pomocy potwory). Na Argrimie używamy znaku runicznego, który otrzymaliśmy od Teosa, i już pan "nie lubię magii" więcej nie będzie nam przeszkadzał (możecie go również zabić, jednak będzie to mniej efektywne). Minsc awansuje na następny poziom, dzięki czemu będzie mógł zapamiętać kolejne zaklęcie pierwszego poziomu. Na koniec przeszukujemy zwłoki i wracamy zameldować o wykonaniu zadania.

Slums

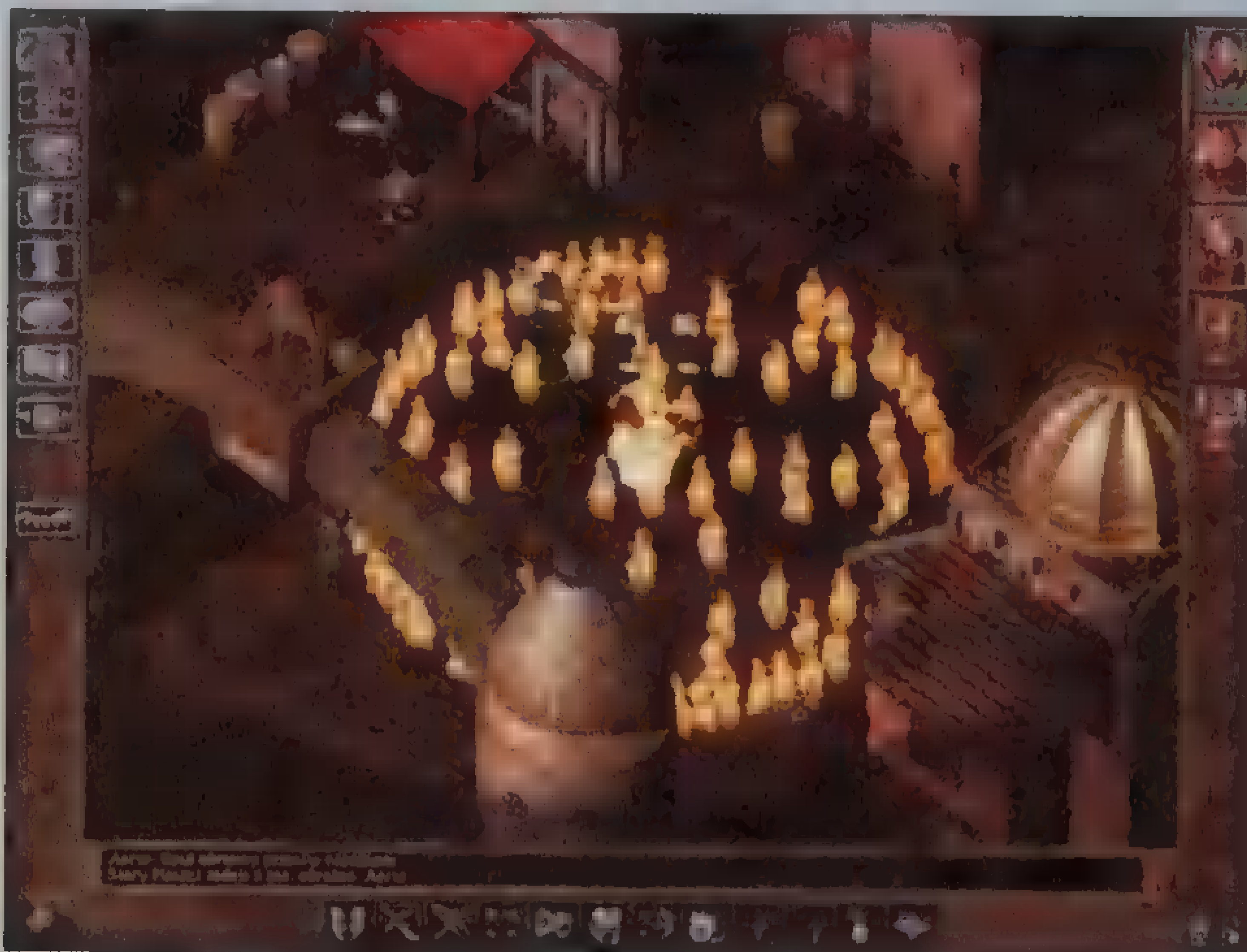
Oczywiście podążamy do Kuli Sfer i zagadujemy Teosa. W nagrodę otrzymamy 7500 punktów doświadczenia i zgodnie z obietnicą Kula staje się naszą własnością. Dodatkowo otrzymamy nowe wieści na temat Imoen, według maga znajduje się ona w warowni Spellhold. Jak widać, Złodzieje Cienia się nie mylili, dobrze że czeka już na nas statek, którym będziemy mogli tam dotrzeć. Na koniec pojawi się nasz były uczeń - Morul (pod warunkiem że w ostatnim zadaniu nie zgładziliście Lorda Argrima), który w zamian za udostępnienie laboratorium obieca, że co tydzień będzie sporządzać dla nas magiczne eliksiry - oczywiście przyjmujemy go z otwartymi ramionami (kto w dzisiejszych czasach odrzuca bezpłatną siłę roboczą? ;-). Dokładnie co tydzień warto pojawiać się w Kuli Sfer i odbierać mikstury - za każdym razem dostaniemy ich 5 (cztery różne zestawy dobierane losowo). Opuszczamy Kulę i wyruszamy na ostatnią większą przygodę - przed dłuższym opuszczeniem miasta Athkatla - do kupieckiej osady zwanej Trademeet.

Trademeet

Zadanie to zlecił nam dość dawno temu (na początku gry) osobnik o imieniu Flydian, którego napotkaliśmy w pobliżu Bramy Miasta. Przypomnę, iż chciał on znaleźć poszukiwaczy przygód, którzy wyjaśnią, dlaczego Trademeet atakowane jest przez hordy dzikich zwierząt. I właśnie teraz bohaterowie przybyli z odsieczą! Już na "dzień dobry" czeka nas potyczka z grupą zwierząt - nie będzie żadnego problemu z ich wyeliminowaniem, tym bardziej że milicja miejska udzieli nam pomocy (hm, w zasadzie to my pomagamy im ;-). Zgodnie z radą kapitana milicji (wszak władza zawsze ma rację;-) proponuję natychmiast udać się do burmistrza (dom na zachodzie, zaznaczony na mapie), który prawdopodobnie jest najlepiej zorientowaną w sytuacji osobą. Logana Copritha odnajdziemy w pierwszej sali z prawej strony, zgodnie z oczekiwaniami opowie nam o problemach, które nękają miasto. Mieszkańcy podejrzewają druidów, których siedziba znajduje się w pobliżu. Jednego z nich, którego napotkano w pobliżu murów miejskich, próbowano ukamienować (!) i teraz przebywa w jednej z cel. Chyba powinniśmy go odwiedzić i zadać mu kilka istotnych pytań - schodzimy (schodami znajdującymi się na zachodzie) do piwniczki. Cernda znajdziemy w jednej z cel - zgodnie z podejrzeniami Logana nie ma on nic wspólnego z napaścią zwierząt na miasto. Co więcej, zechce przyłączyć się do naszej drużyny, byśmy wspólnie mogli rozwiązać zagadkę. Proponuję odmówić, mamy już jednego druida w drużynie. Rozczarowany Cernd zaproponuje spotkanie w pobliskim Gaju Druidów, którego położenie właśnie poznaliśmy. Opuszczamy dom burmistrza (przed wyjściem możecie przeszukać szafki - trochę złota i leczących eliksirów) i udajemy się do lokacji wskazanej przez Cernda.

Driud Grove

Fajnie jest czasami opuścić mury miasta i udać się na łono natury. Te drzewa, ptaszki, trolle - wszystko napawa nas potężnym optymizmem. Zaraz, zaraz, powiedziałem trolle? Szybko chwytamy broń i zgładzamy bestie (są niespotykanie wytrzymałe, pamiętajcie, że trzeba dobić je kwasem lub ogniem). Och, a miałem nadzieję, że będzie to spokojna leśna wycieczka ;-). Podążając na północ napotkamy Pandena - udzieli nam ostrzeżenia, jednak gdy tylko wspomnimy, iż przybywamy z polecenia Cernda, stanie się o wiele milszy i wyjaśni, jakie zdarzenia mają w lesie miejsce. Odbijamy na zachód, eliminując po drodze grupę przerośniętych pająków. Wciąż podążamy na zachód i po długim marszu docieramy do przesmyku leśnego, którym możemy odbić na północ. Proponuję wrócić tu za chwilę i kierować się dalej na zachód - w pobliżu znajduje się jaskinia trolli (4 trolle przed wejściem, kolejnych 10 do ubicia w środku), w której to, w kupkach kości, odnajdziemy dwa niezłej jakości magiczne przedmioty: Bracers of Archery (zwiększają umiejętności w posługiwaniu się łukiem) i Spear of the Unicorn +2. Podążamy leśnym przesmykiem na północ, eliminując po drodze kolejne dwa trolle, i odbijamy na wschód. Przed naszymi oczami rozegra się ciekawa scenka - grupa druidów zmaga się z kilkoma trollami - nie warto im pomagać, albowiem gdy tylko bestie padną martwe, druidzi nas zaatakują! I gdzie tu wdzięczność ;-)? Spokojnie przyglądamy się całemu starciu i eliminujemy tych, którzy je wygrali. Przy okazji możecie spróbować rzucić na któregoś z druidów zaklęcie dominacji i użyć go jako apteczki, korzystając z zaklęć, które posiada, do leczenia ran naszych bohaterów. Przy zwłokach pokonanych odnajdziemy trochę ognistych strzał i skórzaną zbroję +1. W dalszym ciągu podążamy na wschód - napotykamy kolejną ekipę liczącą 5 druidów. Bez walki się nie obędzie, dlatego proponuję zareagować błyskawicznie i cisnąć kilka zaklęć masowego rażenia, wykorzystując fakt, iż cała grupa stoi blisko siebie. Udajemy się mostem na północny wschód i obok okazałego domostwa (powrócimy tu później) odbijamy na północny zachód. Po krótkim marszu napotkamy naszego znajomego - wystarczy wspomnieć imię Faldorn, Druidki Cienia, by uzyskać kolejne informacje. Według Cernda jedynym sposobem na jej zabicie jest rzucenie wyzwania i zmuszenie jej do walki, jak nakazuje stary obyczaj. Inne rozwiązania siłowe nie dadzą pożądanego efektu, albowiem w swojej siedzibie Faldorn jest chroniona przez potężne siły natury. Wyzwanie może rzucić tylko druid, tak więc albo będzie to Jaheria, albo skorzystamy z pomocy Cernda. Udajemy się na zachód, eliminując ostatnią grupę druidów broniących wejścia do świątyni (dość silni, przy zwłokach Flame Tounge - długi miecz +1, +2 przeciwko regenerującym się potworom, +3 przeciwko potworom ognia/zimna, +4 przeciwko nieumarłym - i Club +2: Gnasher), następnie



wchodzimy do środka. Z lewej strony odnajdziemy Faldorn - postępujemy zgodnie z radami Cernda i rzucamy jej wyzwanie. Proponuję, aby zrobiła to Jaheira, jednakże jeśli będą jakieś problemy, zawsze możecie przyłączyć chwilowo do drużyny Cernda, który po przemianie we wspaniałego wilkołaka staje się prawdziwym zabójcą. Rzucamy na druida wszelkie możliwe zaklęcia wzmacniające i na wszelki wypadek zapisujemy stan gry. Na arenę zostaniemy przeniesieni bez żadnego ekwipunku - na ziemi leży jedynie zwykła pałka. Szybko przechodzimy do ataku i po dłuższej walce ubijamy Druidkę Cienia (14 000 punktów doświadczenia). W glorii chwały wracamy do miasta (po opuszczeniu świątyni najszybciej będzie udać się na zachód).

Trademeet

Podążamy do domu burmistrza odebrać nagrodę za rozwiązanie problemu z druidami - zgodnie z oczekiwaniami ataki zwierząt ustały. Inkasujemy 2000 sztuk złota i 18 000 punktów doświadczenia dla każdego z naszych bohaterów. Dzięki temu Jaheira awansuje na kolejny poziom i będzie mogła zapamiętać dodatkowe zaklęcia drugiego, trzeciego i czwartego poziomu. Logan Coprith poprosi nas również o rozwiązanie innego dręczącego miasto problemu - embarga nałożonego przez geniuszy, którzy osiedli w pobliżu miasta i kompletnie zmonopolizowali handel, nie pozwalając tutejszym kupcom na uczciwą pracę. Szczegółów udzieli nam przebywająca w sali obok guildmistress Busya. Podążamy do namiotu dżinów (na południowym wschodzie, przed murami miasta), aby zobaczyć, co w tej sprawie uda się nam zrobić. Przywódca Khan Zahrea wyjaśni nam misję, z którą geniusze przybyli do Trademeet - polują oni na Rakshase Intafeer. A ponieważ zadanie jest dość trudne, wymyślili sobie, że znajdą kogoś, kto zrobi to za nich - najłatwiej było nałożyć na miasto embargo i czekać, aż któryś ze zdesperowanych mieszkańców wyruszy na poszukiwanie Rakshasy. Sprytne i zarazem bezwzględne. Mamy dwie możliwości do wyboru - albo wyciąć w pień geniuszy, ucząc ich w ten sposób, że z ludźmi nie można tak sobie bezkarnie poczynać, albo obiecać zgładzić Intafeer. Spróbujmy skorzystać z drugiego rozwiązania. Po raz drugi udajemy się do Gaju Druidów (możecie spróbować okraść przebywającego przed namiotem dżina - posiada on znakomity przedmiot - butelkę pozwalającą raz dziennie przywoływać Efreeti do pomocy!).

Druid Grove

Podążamy do domu, który znajduje się w północno-wschodnim narożniku mapy i który mijaliśmy po drodze do świątyni druidów. W środ-

ku napotkamy przeciętną kobietę Adrathe, która natychmiast zrozumie, iż została rozpoznana i przemieni się w Ihtafeer. Do pomocy przywoła jeszcze dwoje Rakshas i rozpocznie się walka. Nie powinno być większych problemów - jej zgładzenie jest warte 15 000 punktów doświadczenia, a przy zwłokach odnajdziemy głowę (potrzebna jako dowód wykonania zadania), Periapt of Proof Against Poison (amulet - chroni przed truciznami i pozwala raz dziennie leczyć zatrucia) i Cleric's Staff +3. W skrzyni natrafimy na sporą ilość niezłej jakości amunicji. Wychodzimy. Przed powrotem do Trademeet proponuję odbić nieco na wschód i sprawdzić, co znajduje się w pobliskiej wieży. Przed wejściem musimy ubić kilka trolli, jednakże w środku natrafimy na bezcenny skarb - krowę (muuuu, krowo, muuu ;-)! Jeśli to wam nie wystarczy, proponuję zajrzeć do jednej z paczek - w środku znajduje się pergamin z zaklęciem Protection from Normal Missles i cudowny miecz Belm +2 (Sejmitar, superszybki, współczynnik 0!, dodatkowy atak na rundę). Wracamy do miasta.

Trademeet

Udajemy się do namiotu geniuszy i odbieramy nagrodę - 10 000 punktów doświadczenia i Scimitar +2: Rashad's Talon (o wiele gorszy od tego, który znaleźliśmy przed chwilą). Dżiny spakują swoje manatki i od tej pory handel w mieście może przebiegać bez żadnych problemów! Po opuszczaniu namiotu podejdzie do nas Jenia, matka Tirisa. Młodzieniec jest podobno niezwykle wystraszony i nie chce opuścić domu - wpadniemy złożyć mu wizytę i dowiedzieć się, czego biedak się boi - jednakże to dopiero za chwilę - pora wpaść do domu burmistrza i odebrać nagrodę za uwolnienie miasta spod kurateli geniuszy. Najpierw porozmawiamy z guildmistriss Busya i otrzymamy od niej 7500 sztuk złota, Small Shield +2: Harmony (chroni przed oczarowaniem, pomieszaniem zmysłów, dominacją i wstrzymaniem, klasa pancerza +3), kamienie szlachetne i klejnoty. Natomiast burmistrz Logan Coprith ofiaruje nam 10 750 sztuk złota, każda z postaci zdobędzie 25 250 punktów doświadczenia, reputacja drużyny wzrośnie o +1 i oficjalnie zostaniemy ogłoszeni BOHATERAMI MIASTA TRADEMEET! Po uroczystości podejdą do nas przedstawiciele najbardziej wpływowych rodzin w mieście - Alibakkarów i Lurraxolów, zapraszając do swoich domostw. Widać, iż obydwa rody za sobą nie przepadają ;-). Opuszczamy dom burmistrza i zgodnie z obietnicą złożoną Jenie idziemy sprawdzić, co tak wystraszyło jej syna Tirisa (budynek na północy, zaznaczony na mapie. Po drodze rzućcie okiem na fontannę, na której znajdują się nasze pomniki!). Opowie nam on, jak wraz z ukochaną zostali porwani przez dwóch pozbawionych skór osobników! Tirisowi udało się uciec, jednak Raissa wciąż pozostaje w rękach oprawców. Co ciekawe, jeden z nich nazywa się Rejiek! Pamiętacie garbarza z miasta Athkatla, z Dzielnicy Mostów, który mordował ludzi i szył sobie z ich skóry ubranko? (Zagadka kryminalna, którą udało się nam rozwiązać już dość dawno temu.) To ten sam łobuz! Wtedy nam umknął, mam nadzieję, że teraz nie będzie miał już tak dużego szczęścia. Oczywiście obiecujemy pomóc Tirisowi (wszak status bohaterów w pełni nas do tego zobowiązuje :-) i zgodnie z jego wskazówkami udajemy się na południe w pobliże wschodniej bramy miasta. Napotkamy tam łowcę Darsidiana Moora - poszukuje on osobnika pozbawionego skóry, czyli idealnie pasującego do rysopisu podanego nam przez Tirisa. Obiecujemy wspomóc go w jego polowaniu i spotkać się w pobliżu straganu z pomarańczowym dachem, który znajduję się na zachodzie (na północ od drugiej bramy miasta). Gdy tylko tam dotrzemy, zobaczymy Raissa i Darsidiana, który oświadczy, że śmiertelnie ranił Rejieka i teraz pozostaje nam go tylko dobić. I rzeczywiście - garbarz leży na ziemi, jednakże z wrodzonej czujności proponuję przed zadaniem ostatecznego ciosu najpierw z nim porozmawiać. Natychmiast wyjdzie na jaw oszustwo - to nie Rejiek, a Raissa jakimś cudem "wetknięta" w jego ciało! W tym samym czasie "Raissa" i "Darsidiana" zrzucą z siebie skórę (!) i spróbują nas zgładzić - nie mają większych szans. Po ubiciu potworów prawdziwa Raissa "założy" swoją skórę, wyjaśniając szczegóły całej historii. Najważniejsze, że ocaliliśmy jej życie, a Rejiek i jego kompan leżą martwi. To jednak jeszcze nie koniec - by ostatecznie zakończyć zadanie, musimy uzdrowić duszę Raissy - do tego celu potrzebne będzie rzucenie zaklęcie Restoration - odpowiedni pergamin można kupić w świątyni. W nagrodę za pomoc nasza ekipa uzyska 30 000 punktów doświadczenia, a po udaniu się do domu Tirisa i rozmowie z jego rodzicami nasza reputacja wzrośnie o +1. Przy okazji warto dodać, iż z reputacją powinniśmy troszkę uważać - jeśli osiągnie ona 20 (a właśnie tyle powinna od pewnego czasu wynosić), pojawi się niebezpieczeństwo, że drużynę zechce opuścić Edwin (reputacja bohatera nie pasuje do jego złego charakteru). Na taką stratę nie możemy sobie pozwolić! Istnieją dwa rozwiązania - albo doprowadzić do spadku reputacji (najłatwiej zabić jakiegoś bezbronnego chłopa), albo często zapisywać stan gry i w przypadku opuszczenia ekipy przez maga załadować grę od nowa i spróbować raz jeszcze (gdyż dzieje się to losowo). Wracamy do wykonywania zadań - pora udać się do domu jednej z dwóch wpływowych rodzin - nie ma większej różnicy, do której, ja wybrałem Lurraxolów. Lady Lilith zleci nam małe zadanie i zapozna z jego szczegółami. Mamy zdobyć Mentle of Waukeen, przedmiot należący do jednego z założycieli miasta, dzięki któremu ród Lurraxolów będzie mógł ostatecznie ukazać swoją wyższość nad rodem Alibakkarów. Otrzymamy klucz do cmentarnej krypty, gdzie przedmiot powinien się znajdować, a za jego dostarczenie Lady Lilith obieca nam 1000 sztuk złota (i więcej nie da się wytargować). Cmentarz znajduje się w północno-wschodniej części mapy, z dotarciem i otworzeniem grobowca nie będzie żadnych problemów. Gdy to uczynimy, pojawi się dobrze nam znany burmistrz, który poprosi, abyśmy nie oddawali Mentle of Waukeen żadnemu z rodów, albowiem doprowadzi to do zaognienia sytuacji i prawdopodobnie zakończy się przelaniem krwi. Zastanowimy się później, gdy już będziemy w posiadaniu pożądanego przez rodziny przedmiotu. W krypcie czeka nas mała potyczka - grupka szkieletów, w tym dwóch szkieletowych wojowników. Jeden z nich potrafi przywyływać kolejne szkielety, a przy jego zwłokach odnajdziemy nasz cel Mentle of Waukeen. Teraz przyszedł moment wyboru - proponuję zachować się zgodnie ze statusem bohaterów i zwrócić przedmiot burmistrzowi - w ten sposób zarobimy 250 sztuk złota, 8000 punktów doświadczenia, a nasza reputacja wzrośnie o kolejny punkt. Oddanie Mentle of Waukeen jednej z rodzin doprowadzi do poważnej walki, w której i my możemy jedynie oberwać. I to byłyby już wszystkie zadania, które możemy wykonać w naszym ulubionym mieście. Na koniec proponuję wybrać się na małe zakupy - w straganach w południowej części miasta zakupić można niezłej klasy przedmioty, a kowal, którego kuźnia znajduje się na północy, posiada w ofercie kilka artefaktów (ja natrafiłem na Robe of Good Archimagi). W pobliżu kuźni natrafić można na dość denerwującego i namolnego osobnika o imieniu Neeber - warto poświęcić mu trochę czasu i porozmawiać (zagadnąć ok. 15 razy). Jako podziękowanie otrzymamy od niego kilka kulek +2 (którymi rzucali w niego mniej cierpliwi mieszkańcy miasta ;-), a każda z naszych postaci zyska 1000 punktów doświadczenia. Jak widać, warto być wyrozumiałym. Wracamy do miasta Athkatla wprost do Dzielnicy Portowej.

Dock District

Pora na generalne przygotowania do morskiej wyprawy: leczymy rany, udajemy się na spoczynek, zakupujemy zapas amunicji i mikstur leczących. Najwyższa pora udać się do Gildii Złodziei Cienia i powiedzieć Aranowi Linvailowi, żeby wskazał nam odpowiedni statek, który zawiezie nas na wyspę, gdzie znajduję się twierdza Spellhold. Zostaniemy przedstawieni kapitanowi Saemonowi, a jako przewodnik po wyspie zostanie wydelegowana złodziejka Sime. Czas stawiać żagle - wypływamy.

Rozdział 4

Brynnlaw

Wylądowaliśmy na małej wyspie piratów, ponad którą góruje warownia Spellhold. Nasz przewodnik Sime wybitnie nie ufa kapitanowi naszego statku i, jak się okazuje, ma rację - zaraz po zejściu na ląd zostaniemy przez niego zdradzeni i zaatakowani przez grupę (3) wampirów. Interesująco się zapowiada, ciekawe, jakie niebezpieczeństwa i niespodzianki czyhają na nas dalej! Sime zaproponuje, abyśmy odnaleźli Sanika, który powinien wiedzieć, jak dostać się do środka warowni Spellhold. Prawdopodobnie znajdziemy go w pobliskiej tawernie noszącej zachęcającą nazwę "Wulgarna małpa". Znajduje się ona na drugim poziomie miasta (pnie się ono ku górze - na wyższy poziom możemy wejść po schodkach), w pobliżu centrum mapy - oznacza to, iż musimy udać się nieco na wschód. Sanik nosi zieloną, typową dla magów szatę. Niestety, zanim zdąży udzielić nam informacji, jak dostać się do środka twierdzy, teleportuje się zabójca, który go zgładzi! Z nami nie będzie miał już tyle szczęścia - ubijamy



bezczelnego mordercę (przy zwłokach krótki łuk +1, strzały +1). I to byłby koniec naszej przygody, gdyby nie dobrze zorientowany barman - wyjaśni nam on, kto i z jakich przyczyn nasłał zabójcę, a także gdzie przebywa ukochana Sanika, która również powinna znać możliwości wejścia do warowni. W ten oto sposób musimy podjąć się kolejnego wyzwania - wtargnięcia do Gildii Lady Galveny (bo to z jej polecenia zginął Sanik) i odszukania Claire, naszej ostatniej deski ratunku. Opuszczamy tawernę i udajemy się do siedziby Galveny (na południe, zaznaczona na mapie). Przed wejściem napotkamy jedną z kurtyzan - warto z nią porozmawiać, albowiem w ten sposób zdobędziemy więcej informacji o Claire, a także zorientujemy się, jak paskudną osobą jest Galvena. Jeśli zgodzimy się ją zgładzić, kurtyzana wyjawi nam, jak bezproblemowo dostać się do środka Gildii - musimy zdobyć charakterystyczny dla pracowników medalion. Jedyną osobą posiadającą medalion i przebywającą w tej chwili poza terenem Gildii jest osobnik o imieniu Chreny, pilnujący prostytutki Ginie. Pora rozejrzeć się po okolicy - Ginie odnajdziemy w północno-wschodniej części miasta. Wystarczy poświęcić jej nieco czasu, a opowie nam ona niezwykle smutną historię swej rodziny. Zawód, który wykonuje, nie jest jej wyborem - robi to pod przymusem, a Chreny, który jej pilnuje jako zakładnika, trzyma jej brata. Oczywiście obiecujemy pomóc bezbronnej niewieście (chciałem napisać dziewicy, ale biorąc pod uwagę okoliczności, to słowo nie bardzo tu pasuje ;-). Chreny'ego odnajdziemy w pobliżu na zachodzie, tuż przy tawernie. Proponuję nie wdawać się w zbyt długie rozmowy i natychmiast zgładzić gada (1100) - w ten sposób rozwiążemy problem Ginie, a przy jego zwłokach odnajdziemy medalion potrzebny nam, by wejść do Gildii Lady Galveny. Teraz należy jeszcze załatwić kurtyzanie i jej bratu transport w bezpieczne miejsce, gdzie nie będzie ścigana przez swoich ciemiężycieli - w tym celu udajemy się do przemytnika Calahana (na wschód od Gildii, tuż przy przystani statków), który za 200 sztuk złota podejmie się tego zadania. Na koniec wystarczy powrócić do Ginie i przekazać jej dobre wiadomości - natychmiast opuści ona miasto, a nasza dzielna ekipa zdobędzie 9000 punktów doświadczenia (i oczywiście satysfakcję ;-). Pora powrócić do naszego zadania - wchodzimy do Gildii, a dzięki medalionowi i wyjaśnieniom, iż jesteśmy nowymi pracownikami, strażnik bez zbędnych pytań otworzy nam ukryte drzwi. Na końcu korytarza napotkamy grupę strażników - tym razem medalion już nie wystarczy - trzeba standardowo użyć naszych mieczy (ewentualnie możecie rozejrzeć się za jedną z kurtyzan, która posiada napój nasenny. Jeśli zaniesiemy go kucharce Ellie i wyjaśnimy, że chcemy ratować Claire - doleje go ona do piwa którym, poczęstuje strażników, ułatwiając nam tym samym pracę). Przy zwłokach jednego ze strażników odnajdziemy halabardę +2. Wchodzimy do komnaty położonej z prawej strony i po ubiciu kapitana straży zabieramy klucz, który znajduje się w szafie. Teraz możemy powrócić na korytarz i bez przeszkód zejść do piwnicy. W jednej z cel natrafimy na Galvenę, która wraz ze swoim magiem znęca się nad biedną Claire. Oczywiście nie będziemy się biernie przyglądać i wkraczamy do akcji - w pierwszej kolejności eliminujemy Vadeka (8000, wystarczy szybko rzucić czar Breach i już praktycznie po problemie) i na koniec samą Galvenę (4000). Przy zwłokach odnajdziemy laskę +2, Flail +2 i skórzaną zbroję +3. Teraz spokojnie możemy porozmawiać z Claire - podziękuje nam za uwolnienie i nasza ekipa zyska 10 000 punktów doświadczenia. Niestety, nie wie ona, jak dostać się do twierdzy Spellhold, jednak zna odpowiednie osoby - zostaniemy automatycznie przeniesieni do portu i przedstawieni kapitanowi Golinowi. On również podziękuje nam za uwolnienie Claire (kolejne 2000 punktów doświadczenia i nawet 22 sztuki złota!) i wyjawi, że do twierdzy można dostać się tylko na dwa sposoby - albo będąc zakapturzonym magiem, albo szalonym (a raczej, hm - niepełnosprawnym umysłowo). Spróbujmy pierwszego sposobu. W okolicy mieszka tylko jeden zakapturzony mag - Perth, jego dom znajduje się na północy w wyższych rejonach miasta - chyba pora złożyć mu wizytę. Czarodziej najwyraźniej opętany jest przez samego Irenicusa (niezwykle zastanawiająca jest zachowanie Yoshimo, coś mi tu zaczyna pomału nie pasować) i bez walki się nie obędzie. Za jego ubicie zdobędziemy 20 000 punktów doświadczenia (dość dużo jak na takiego cherlaczka), a przy zwłokach odnajdziemy Wardstone of Ascylum (pozwalający wejść do Spellhold) i Book of Infinite Spells (nazwa ciekawsza niż sam przedmiot). Przed wyjściem warto rozejrzeć się po chacie - w skrzyni (pułapka) znajduje się trochę złotych monet, w skrzynce przy wejściu 4 eliksiry leczące, a na stole - czarna perła. Teoretycznie możemy udać się już do twierdzy Spellhold (na północny wschód, następnie schodami na górę), jednak próbujcie skorzystać z drugiego sposobu, czyli udawania szaleńca - w tym celu podążamy na zachód, do domu władcy piratów. Strażnikowi mówimy, iż przysłał nas kapitan Golin - to pozwoli bezpiecznie wejść do środka. Teraz pozostaje nam jedynie przekonać naszego rozmówcę, iż postradaliśmy zmysły (tak, jakby sam fakt, że chcemy dostać się do wariatkowa, nie wystarczył ;-) i po dłuższej rozmowie (cały czas trzymajcie się wersji, że jesteśmy szaleńcami) zostaniemy skierowani na leczenie. Hm, wybornie!



Korzystając z tego sposobu każdy z członków naszej drużyny zdobył 38 500 punktów doświadczenia - widać nasze zdolności aktorskie zostały docenione ;-).

Spellhold

Jesteśmy w jednej z izolatek (ta, ładne mi izolatki, skoro przebywamy w nich trójkami - widać nie tylko w naszym kraju brakuje wolnych łóżek dla pacjentów ;-), natychmiast powita nas sanitariusz (czyżby i tutaj pielęgniarki strajkowały ;-) Lonk, wyjaśniając specyfikę miejsca, w którym przebywamy. Możecie wybrać się na małą wycieczkę i porozmawiać z szaleńcami (w jednej z sal znajduje się nawet Imoen, jednakże nawet nas nie pozna. No fajnie, to my pół świata pokonaliśmy, by do niej dotrzeć, a tu takie chłodne przywitanie ;-), niektórzy z nich ofiarują nam nawet różne przedmioty (bezużyteczny pergamin, kamienie szlachetne itd.). Po pewnym czasie pojawi się sam Irenicus (jeśli jesteście znudzeni czekaniem, proponuję zaatakować któregoś z pomylonych magów - w moim przypadku odniosło to pozytywny skutek). Po dłuższym przemówieniu w wykonaniu naszego wroga dowiemy się, jakże misterny plan uknuł, by zwabić nas właśnie tutaj! Co więcej - nasz kompan Yoshimo jest zdrajcą, sługusem Irenicusa! Nie, tego już za wiele, próbujemy stawić opór i tu także czeka nas niemiła niespodzianka - jesteśmy kompletnie bezbronni! Przed naszymi oczami pojawi się ciemność i obudzimy się



w szczelnie zamkniętej tubie. Irenicus najwyraźniej ma zamiar dokończyć na nas swój eksperyment i niestety nikt nie będzie mu w stanie przeszkodzić. Zapadamy w kolejny sen, jednakże tym razem możemy go kontrolować! Udajemy się na północny zachód, w pobliże wejścia do zamku. Niestety, przejścia pilnuje potężny demon - nie jesteśmy w stanie zadać mu żadnej rany. Aby dostać się do środka, musimy poświęcić cząstkę siebie - dobrze, że mamy przynajmniej wybór. Proponuję oddać zdrowie (Health - mało przydatne dla maga), w ten sposób trwale utracimy jeden punkt wytrzymałości, jednakże jest to jedyny sposób, by wejść do zamku. W środku odnajdziemy Imoen - która poprosi o sprowadzenie bestii - ciekawe czy są to tylko brednie czy też może słowa zawierają głębszy sens. Opuszczamy zamek i odbijamy na zachód - dość szybko natrafimy na naszego "ojca" (!), pana zniszczenia - Bhalla (a raczej jego symbol). Nie wiem jakie zwyczaje panują w piekle, jednak nie będzie to przyjacielskie spotkanie ojca z synem - po krótkiej rozmowie zostaniemy zaatakowani. Tej walki nie możemy wygrać - zabicie Bhalla oznacza również naszą śmierć! I tu należy przypomnieć sobie słowa Imoen i według nich postępować - ściągamy bestię wprost do zamku (z całą pewnością podąży za nami). Gdy tylko znajdziemy się w polu widzenia Imoen, będziemy mogli zająć się naszym "ojczulkiem" - atakujemy łobuza. Niezwykle przydatne okaże się rzucenie zaklęcia przyspieszenia - inaczej nie mamy większych szans przy starciu z jego mieczem. Po oddaleniu się na bezpieczną odległość przywołujemy potwory i wspomagając je zaklęciami ofensywnymi odsyłamy Bhalla wprost do piekła. Nasza dusza została na razie uratowana. Obudzimy się ponownie w tubie. Irenicus oświadczy, iż zostaliśmy pozbawienia mocy, a jego eksperyment dobiegł końca i nie będziemy mu już więcej potrzebni. Pozostawi nas na pastwę swojej siostry Bodhi (miła rodzinka ;-), która ma nas zgładzić. Na szczęście wampirzyca postanowi się z nami zabawić, dając małą szansę na przeżycie. Zostaniemy umieszczeni w wypełnionym łamigłówkami labiryncie - tylko od siły naszych mieczy i sprawności umysłowej zależeć będzie, czy znajdziemy z niego wyjście. Pozostaje nam spróbować.

Maze Beneath Spellhold

Pierwszy cel osiągnęliśmy już na starcie - odnaleźliśmy Imoen! Przyłączamy ją oczywiście do druży-

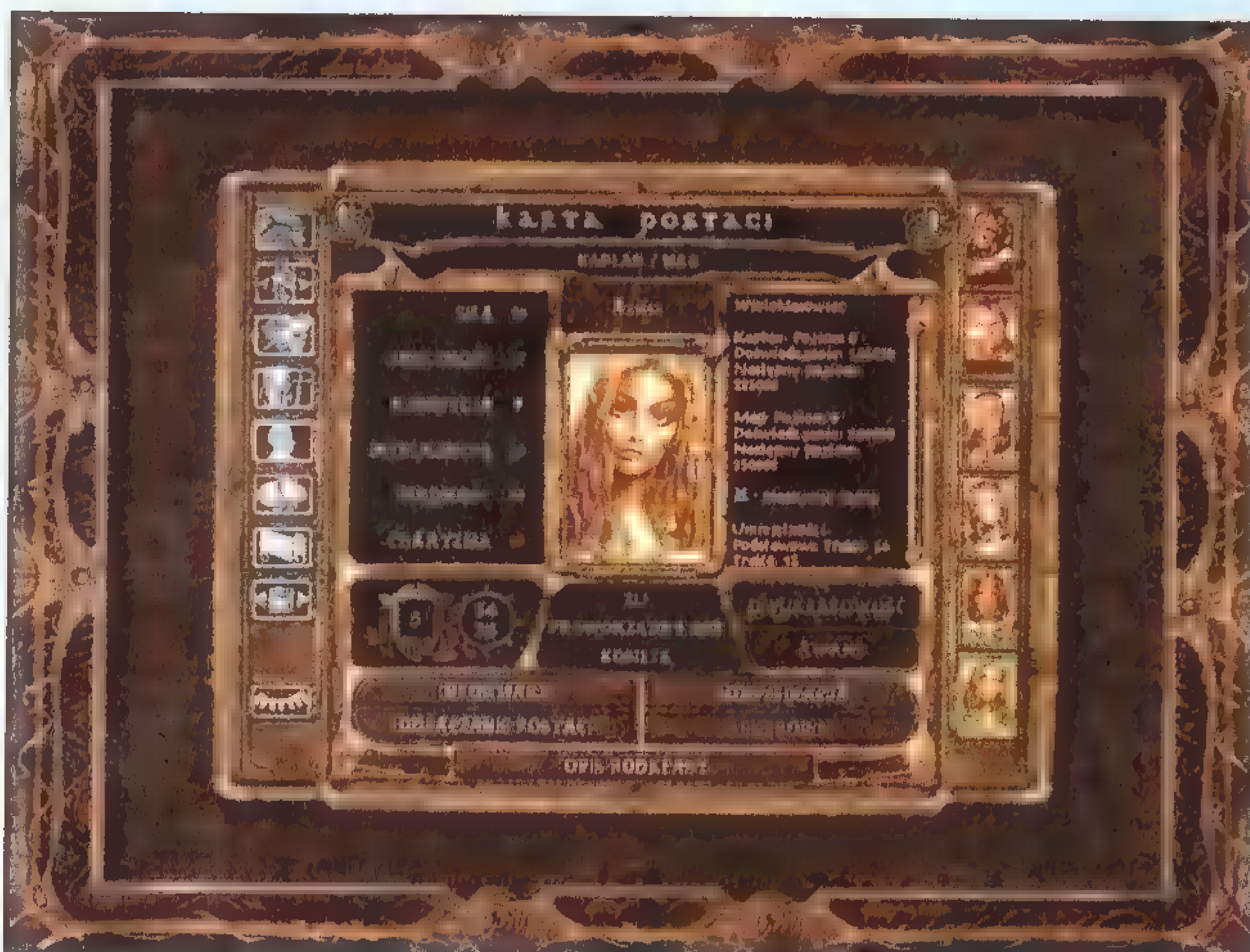
ny, jest przecież naszą siostrą (niestety, nie prezentuje się ona szczególnie imponująco - nic dziwnego - podczas gdy nasza ekipa zdobywała punkty doświadczenia, wykonując kolejne zadania, Imoen siedziała w zamknięciu). Jak pamiętacie, jest ona dwuklasowcem - połączeniem maga ze złodziejem (z większym naciskiem na pierwszą profesję). Nie posiada żadnych przedmiotów - mam nadzieję, że posiadacie jakieś "rezerwowe" wyposażenie (przynajmniej łuk i miecz), inaczej trzeba będzie trzymać ją z tyłu (przypomnę jeszcze, iż nie należy ubierać jej w żadną zbroję, albowiem wtedy straci możliwość rzucania zaklęć). Koniec rodzinnego pikniku, pora zająć się naszym zadaniem. Znajdujemy się w głównej sali, z której prowadzą cztery drogi. Na początek proponuję udać się na południowy wschód - wchodzimy schodami na górę. W korytarzu czeka nas potyczka z grupą kolosów umbrowych i minotaurów - kilka szybko rzuconych kul ognia ułatwi nieco sprawę. W misie odnajdziemy zwoje z czarami Project Image, Delayed Fireball i lotki. W rogu komnaty stoi potężna przedstawiająca głowę statua, która wyjaśni nam, że pobliskie drzwi otworzyć może jedynie ręka budowniczego. Gdzie budowniczy przebywa, tego już się nie dowiemy ;-(. Wracamy do głównej sali i tym razem podążamy schodami na północny wschód. W pobliskiej komnacie czai się gliniany golem - szybka potyczka i już możemy dobrać się do przedmiotów znajdujących się w beczkach (jedna zabezpieczona pułapką). Odnajdziemy zwój z czarem Prismatic Spray, strzały, bełty do kuszy, lotki, Bag of Holding (wór, do którego możemy wrzucać przedmioty - dzięki temu zaoszczędzimy sporo miejsca w plecakach) i kamienie szlachetne. Jeden z nich (Opal Stone) wydaje się być jakiś dziwny, promieniuje energią - jeśli posiadacie woreczek na kosztowności, to proponuję nie umieszczać w nim znalezionego kamienia. Opuszczamy salę. Pod żadnym pozorem nie idźcie na północ - potężna pułapka (dwie zgniatające ściany) natychmiast pozbawi was życia. Korytarz na południe prowadzi do dalszej części labiryntu - tam udamy się dopiero na koniec. Zawracamy do głównej sali i wchodzimy schodami na północny zachód. W komnacie z prawej strony przebywa grupka gibberlingów (totalne lesze), ■ w beczce i dywanie natrafimy na pociski do procy, topory i sztylety do miotania, włócznię +3 i kolejny dziwny kamień - Ruby Stone (jego również nie chowamy do pojemniczka, tylko luzem pozostawiamy w plecaku). Na zachodzie znajduje się niezwykle osobliwa sala wypełniona pomnikami, a w samym jej środku stoi skrzynia. W środku odnajdziemy różnego rodzaju przedmioty i krótką notatkę mówiącą o celu naszego zadnia. Przed nami 11 łamigłówek - ukażą się one po kliknięciu posągów. Jako odpowiedź musimy włożyć wskazany przez zagadkę przedmiot w ręce statuy. No to do roboty - dla ułatwienia podam wszystkie odpowiedzi, choć zachęcam do spróbowania samodzielnego rozwiązania zagadek - może to przynieść sporo satysfakcji. Zaczynając od statuy pierwszej z lewej strony od drzwi (zagadka zaczyna się od słów: "Nadchodzę w nocy" - At night I come), stąpamy w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara, czyli kończąc na figurze pierwszej z prawej strony wejścia (zagadka zaczyna się od słów: "Spróbuj mnie pokonać" - Try to defeat me), wkładamy im w ręce znalezione przedmioty. Kolejno będą to: medalion gwiazdy (Star Medallion), złota obręcz (Golden Circlet), zdarte buty (Worn Out Boots), słój z wodą (Jar of Water), zegar słoneczny (Sundial), medalion słońca (Sun Medallion), medalion miecza (Sword Medallion), zakneblowany Mężczyzna (Gagged Man), lustro (Mirror), klepsydra (Hourglass) i na koniec szczerząca zęby czaszka (Grinning Skull). Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, w tym momencie powinniśmy otrzymać 20 000 punktów doświadczenia, ■ w skrzyni jako nagroda powinny pojawić się dwa nowe przedmioty - Dusty Rose Ioun Stone (klasa pancerza +1) i Saphire Stone - ostatni z serii "dziwnych" klejnotów. Wracamy na korytarz i wchodzimy do sali znajdującej się na północy. Czeka nas mała batalia ze sporą grupą maphitów pod dowództwem Rakshasy (uwaga, bo prawdopodobnie rzuci on zaklęcie zabójczej chmury - natychmiast należy się wycofać), a w ścianie natrafimy na dziwny portal. Właśnie do jego uruchomienia potrzebne będą klejnoty, które zebraliśmy do tej pory (Opal Stone, Saphire Stone i Ruby Stone). Za pierwszym razem, gdy go uruchomimy, pojawi się Greater Wolfwere, którego oczywiście należy ubić (pamiętajcie, że bydlak niezwykle szybko regeneruje rany, tak więc albo atakujemy całą grupą, albo używamy zaklęcia Desintegrate). Po drugim uruchomieniu pojawi się demon - kolejna trudna potyczka. I wreszcie po trzecim uruchomieniu teleportuje się dżin z naszą nagrodą - Doomplate +3 (zbroja płytowa o klasie pancerza 0). Wracamy na korytarz i udajemy się do komnaty na wschodzie. Jest to druga sala sprawdzająca jasność naszego umysłu - do rozwiązania mamy 12 zagadek. Wkładając rękę w usta kamiennej twarzy wyrzeźbionej na ścianie, zostaniemy teleportowani do centrum komnaty, gdzie zadane zostanie nam pytanie - niepoprawna odpowiedź karana jest uderzeniem ognia (czyli tak, jak to robiliśmy poprzednio, wystarczy rzucić na jednego z naszych bohaterów zaklęcie ochrony przed ogniem, i już po problemie ;-). Sześć twarzy wyrzeźbionych jest na północnej ścianie i sześć na ścianie w centrum sali. Zaczynamy od lewej strony twarzy wyrzeźbionych na północnej ścianie (zagadka zaczyna się od słów: "Lżejszy niż" - Lighter than) i później również od lewej strony twarzy wyrzeźbionych w centrum sali (słowa: "Oni postępują" - They follow). Kolejno odpowiedzi brzmią: Lód (Ice), Ogień (Fire), Trumna (A Coffin), Świeca (A Candle), Ciemności (Darkness), Gwiazdy (Stars), Cienie (Shadows), Gąbka (A Sponge), Oddech (Breath), Ryba (Fish), Sekret (A Secret) i Dziura (A Hole). Za poprawne rozwiązanie dostaniemy Ring of Regeneration (pierścień regenerujący 1 punkt życia w ciągu 6 sekund), ■ każdy z naszych bohaterów zdobędzie 5000 punktów doświadczenia. Wracamy do głównej sali, udajemy się schodami na północny wschód, odbijamy na południe i przechodzimy do dalszej części labiryntu (idąc na wschód i odbijając na południe będzie o wiele szybciej, jednak po drodze należy ubić grupę Yuan-ti, a także rozbroić pułapkę). Wchodzimy do sali z misterną księgą ułożoną na piedestale. Jeśli spróbujecie przewrócić stronę, natychmiast pojawi się przeciwnik, początkowo będzie to jedynie kobold. Po każdorazowym przewróceniu kartki księgi pojawiać się będzie przeciwnik - kolejno będą to Sword Spider, Umber Hulk, Mind Flayer i na koniec Beholder. Czeka nas kilka potyczek - największe problemy mogą być z Mind Flayerem - koniecznie zapiszcie wcześniej stan gry, bez strat własnych może się nie obyć. Magów rozstawcie w korytarzach z dala od centrum sali, gdzie pojawiać będą się wrogowie - to pozwoli im na bezpieczne rzucanie zaklęć. Po ubiciu ostatniego z nieprzyjaciół - Beholdera otrzymamy nagrodę - Ring of Free Action (jego posiadacz odporny jest na wszelkie zaklęcia zwalniające i - niestety - przyspieszające również), a także zwoje z czarami Simulacrum i Summon Fiend. Z lewej strony znajduje się fałszywa ściana - przechodzimy do pobliskiej groty. Na "dzień dobry" ubić musimy grupę koboldów i impów - zero problemów. Udając się na południe, wjedziemy do kolejnej groty z olbrzymim kryształem w centrum. Tu koboldów jest jeszcze więcej, jednak znowu stopień trudności praktycznie zerowy. Po wyeliminowaniu koboldów pojawi się szaman wzywający obrońców kryształu - pojawią się kolejne koboldy, najwyraźniej szukające śmierci. Po wyeliminowaniu całego towarzystwa będziemy mogli zabrać kawałek kryształu - nie wiemy jeszcze, do czego się nam może on przydać, ale z całą pewnością będzie potrzebny ;-). Na koniec warto przeszukać zwłoki poległych - natrafimy na ogniste strzały, krótki miecz +1 i opakowanie osikowych kołków. Hm, czyżby w pobliżu czaił się jakiś wampir? Wracamy do sali z księgą i odbijamy korytarzem na południe. W 3 urnach odnajdziemy amunicję i lotki, ■ także pergaminy z czarami Simulacrum, Summon Monster III, Spirit Armor i Identify. Idąc korytarzem na zachód, wpadniemy wprost na grupę nieumarłych - kilka mumii i ghastów - zaklęcie Sunfire skutkuje idealnie. Możemy otworzyć drzwi prowadzące na zachód, jednak wcześniej proponuję udać się korytarzem na północ. Przed nami dwie puste sale. Puste jedynie pozornie - natychmiast po wejściu drzwi się zatrzasną i pojawi się 6 kolosów umbrowych (po 3 w sali). Walka może być dość trudna, nie dopuśćcie do tego, by zatrzaskujące się drzwi rozdzieliły naszą drużynę - w kupie mamy większe szanse. Dalej na północy znajduje się przejście do pierwszej części labiryntu, prowadzące wprost do sali głównej - zawracamy. Pora sprawdzić, co kryje się w sali na zachodzie. Koniecznie zapisz stan gry, albowiem za chwilę czeka nas niezwykle trudna batalia. Naprzeciw nas stanie grupa szkieletowych wojowników, mumii, ghastów, kościstych golemów (wartych 18 000 punktów doświadczenia) i być może nawet liszych (22 000!). Starajcie się nie walczyć z wszystkimi naraz, a wyciągać pojedyncze osobniki na korytarz. Niezwykle przydatne okaże się zaklęcie Hold Undead, a najlepiej Control Undead. Nie zapominajcie również o broniach zadających zwiększone obrażenia nieumarłym (np. Mace of Disruption czy też Flame Tounge). Przy walce z liszymi zacznijcie od rozproszenia ich zaklęć ochronnych (Breach) i zmniejszenia ich odporności (Pierce Magic, Lower Resistance). W sali z lewej strony znajduje się biblioteka - w regałach odnajdziemy złoto, olbrzymią ilość amunicji i pergaminy z zaklęciami Ray of Enfeeblement, Finger od Death, Power Word: Stun. Wracamy na korytarz i wchodzimy do sali znajdującej się na jego końcu. Przebywa w niej budowniczy labiryntu - wampir Dace. Niestety, bez rozlewu krwi się nie obędzie - ubijamy łobuza (8500 punktów doświadczenia) i przebijamy kołkami trumnę (kolejne 9500). Zjawa podziękuje nam



Baldur's Gate 2



za wyzwolenie - zabieramy rękę i wracamy do pierwszej części labiryntu. Podążamy schodami prowadzącymi na południowy zachód. Dzięki ręce i kryształowi otwieramy drzwi (wystarczy porozmawiać z głową, ■ każdy z członków naszej drużyny otrzyma 29 500 punktów doświadczenia). Valygar awansuje na następny poziom, dzięki czemu będzie mógł zapamiętać kolejne zaklęcie pierwszego poziomu. Schodzimy do niższych rejonów labiryntu. Przed nami dwoje drzwi - zacznijmy od otworzenia tych prowadzących na zachód. Idąc korytarzem, natychmiast odnajdziemy dwie fałszywe ściany - najpierw otwieramy tę z prawej strony, albowiem ta z lewej jest zamknięta. Po przełączeniu znajdującej się w komnacie dźwigni druga z fałszywych ścian nie będzie stawiać nam już oporu - podążamy na zachód. W komnacie czeka nas potyczka z grupą trolli (cztery sztuki, w tym jeden troll duchowy, warty 12 000 punktów doświadczenia), a w misie odnajdziemy 2x Mithril Tokens (potrzebne znacznie później), pergamin z zaklęciem Breach i strzały +2. Wracamy na korytarz i podążamy na południe. W następnej sali czeka nas małe starcie z minotaurami (x4, kiepscy przeciwnicy, każdy wart 3000), a w kolejnej z mis natrafimy na 2x Mithril Tokens, zwój z czarem Sunfire, bełty do kuszy +2 i trochę złota. Odbijamy do komnaty położonej na wschodzie, w basenie z wodą odnajdziemy kolejne przedmioty: 2 Mithril Tokens (razem mamy już 6), róg minotaura (Minotaur's Horn - jeden z dwóch, które musimy odnaleźć) I obraz przedstawiający Mind Flayera (Mind Flayer Painting - kolejny z serii przedmiotów potrzebnych już niebawem). W komnacie znajdują się również 3 statuy, każda zawiera obraz przedstawiający jakiegoś potwora (troll, dżin, kolos umbrowy) - oczywiście musimy je wszystkie zabrać. Należy jednak szczególnie uważać, albowiem każdy z posągów zabezpieczony jest dość silną pułapką, której niestety nie będziemy mogli rozbroić. Wracamy do poprzedniej sali i podążamy na południe, eliminując kolejne trolle. Na końcu korytarza znajduje się niezwykle ciekawa sala, przy ścianach której znajdują się 4 kule. Każda z nich po dotknięciu rzuca na wszystkie osoby przebywające w centrum sali przypisane jej zaklęcie. Zaczynając od lewej, będą to zwolnienie, uleczenie, przyspieszenie i błyskawica. Oczywiście nam przydadzą się tylko dwie środkowe kule - warto zauważyć, iż możemy korzystać z nich bez żadnych ograniczeń - proponuję powracać tu za każdym razem, gdy nasza ekipa odniesie większe obrażenia albo przed trudniejszymi potyczkami, gdy szczególnie przyda się zaklęcie przyspieszające. Teoretycznie możemy udać się do pobliskiej komnaty, jednakże najpierw proponuję powrócić do miejsca, w którym zaczynaliśmy zwiedzanie tej części labiryntu, i sprawdzić, co kryje się za drzwiami prowadzącymi na wschód. Początkowo musimy ubić grupę Yuan-ti wraz z magiem i dopiero później spokojnie możemy rozejrzeć się po sali. Przed nami czworo drzwi, na każdych namalowany jest jeden z potworów. Już pewnie się domyślacie, do czego potrzebne nam będą obrazy, które nie dawno znaleźliśmy. Każdy z nich jest kluczem - za drzwiami przebywa potwór odpowiadający wizerunkowi na drzwiach. Zaczynając od lewej, będziemy musieli zmierzyć się z Mind Flayerem (warty 11 000 punktów doświadczenia, przy zwłokach Flame of the North - miecz dwuręczny +2, 10% odporności na magię, +4 przeciwko złym charakterom), duchowym trollem (8000 punktów doświadczenia, katana +2: Malakar, +2 klasa pancerza, gdy przeciwnik atakuje bronią sieczną), kolosem umbrowym (10 000 punktów doświadczenia) i na koniec dżinem (10 000 punktów doświadczenia). Nie musicie walczyć z wszystkimi (szczególnie trudna jest potyczka z Mind Flayerem) - wystarczy otworzyć drzwi z kolosem umbrowym, albowiem tylko za nimi znajduje się przejście do dalszej części labiryntu. Natychmiast czeka nas kolejna batalia - cztery wilkołaki do wyeliminowania. W dzbanie (z prawej strony) natrafimy na zwój z czarem Phantom Blade, kamienie szlachetne i nieco



amunicji. Tuż obok na wschodzie znajduje się mała komnata ze skrzynią. Gdy tylko spróbujemy jej dotknąć - zatrzasną się drzwi, ■ stojąca przy ścianie grupa glinianych golemów przejdzie do ataku. Nie dajcie się złapać w pułapkę i zaatakujcie golemy jeszcze przed otworzeniem skrzyni - nie ułatwi to zbytnio walki, jednak będziecie mogli wcześniej np. przywołać jakieś potwory do pomocy, rzucić zaklęcia pomocnicze czy też wycofać magów z komnaty. Przypominam, że golemy są odporne na magię, a zranić je można jedynie broniami obuchowymi (pałki, buławy, pięści). W skrzyni odnajdziemy kolejne 4 Mithril Tokens (razem 10), szafir i Gesen Bow String (druga I ostatnia z części potężnego łuku - pierwszą odnaleźliśmy w Dzielnicy Mostów, w domu garbarza). Wracamy na korytarz i tym razem wchodzimy do sali położonej na zachodzie. Po wyeliminowaniu golema na stole odnajdziemy 3x Mithril Tokens, a także topory I sztylety. W pobliskiej misie (łatwo ją przeoczyć) natrafimy na kolejne 2x Mithril Tokens (to już razem 15), trochę klejnotów i zaklęcie Maze. Teraz pozostała nam już do przeszukania tylko jedna komnata - w jej centrum odkryjemy przedziwną maszynę. To właśnie dlatego kolekcjonowaliśmy Mithril Tokens - pora odebrać nagrodę. Za 5 Mithril Tokens otrzymamy Boots of the North (buty - 50% odporności na zimno), za 10 - Boots of Grounding (50% odporności na elektryczność), za 15 - Boots of Speed (zwiększają szybkość posiadacza niczym zaklęcie przyspieszenia) I wreszcie za 20 - Jester's Chain +4 (zbroja łańcuchowa - klasa pancerza 1). W tej chwili posiadamy jedynie 15 Mithril Tokens - pozostałe 5 znajduje się w dalszej części labiryntu. Nie musicie się jednak tym martwić - zbroja jest dość przeciętna - proponuję bez zastanowienia zamienić nasze Mithril Tokens na buty szybkości - z całą pewnością się nam przydadzą. Opuszczamy tę część labiryntu i kierujemy się na zachód, powracając do komnaty z czterema kulami. Leczymy rany, korzystamy z czaru przyspieszenie i wkraczamy do położonej na wschodzie komnaty - oczekuje tam na nas Bodhi w asyście kilku wampirów. Oświadczając nam, że tu kończy się jej zabawa, ■ dla nas przyszła pora umierać! Natychmiast rozpocznie się starcie i prawdopodobnie nie mielibyśmy większych szans (Bodhi nie da się zranić), gdyby nie fakt, iż nasza główna postać (czarnoksiężnik) przemieni się w potwora! Wampiry natychmiast uciekną (by wygrać potyczkę bez obrażeń, proponuję zacząć ją od wprowadzenia do sali naszej głównej postaci, a resztę drużyny trzymać w bezpiecznej odległości) i po chwili nasz czarnoksiężnik powróci do normalnej postaci (uwaga - gdy jest on potworem, nie mamy pełnej kontroli nad jego poczynaniami - można przez przypadek zranić któregoś z kompanów). Po rozmowie z Imoen dowiemy się, że przybraliśmy postać posłańca Bhaala i oznacza to, iż mówiąc najprościej sami stajemy się diablem! To jeszcze nie koniec tego wątku, jednakże w tej chwili mamy na głowie inne problemy - pora wydostać się z labiryntu. W jaskini z lewej strony musimy ubić kilka minotaurów wspieranych przez Gautha, ■ w jeziorku odnajdziemy 4x Mithril Tokens, trochę złota i zwój z czarem Chain Lightning. Wracamy do komnaty ze statuą przedstawiającą minotaura i odbijamy na południe. Kolejne 4 byczki do ubicia, ■ z misy zabieramy ostatnie już dwa Mithril Tokens, strzały kwasowe, zaklęcie Limited Wish (uwaga - wiąże się z nim dodatkowe zadanie, które będziemy mogli wykonać po powrocie do miasta Athkatla, koniecznie je zachowajcie) i drugi róg minotaura. Wracamy do poprzedniej komnaty I umieszczamy brakujące rogi w posągu - dzięki temu otworzą się drzwi, ■ każda z naszych postaci otrzyma 29 500 punktów doświadczenia. Edwin awansuje na kolejny poziom, dzięki czemu będzie mógł zapamiętać 2 zaklęcia siódmego poziomu (+2 dzięki pierścieniowi, który zdobyliśmy od liszego Lavoka po wykonaniu zadania związanego z Kulą Sfer) - proponuję Mordenkainen's Sword, Power Word: Stun, Spell Sequencer i Prismatic Spray. Na następny poziom awansuje również Minsc, dzięki czemu zyska możliwość nauczenia się jednego zaklęcia trzeciego poziomu. Przed opuszczeniem labiryntu proponuję jeszcze powrócić do maszyny położonej w jego północno-wschodniej części i wymienić pozostałe Mithril Tokens na Boots of the North. Wychodzimy. Znajdujemy się w małej sali - z pobliskich wzniesień strzelają do nas łucznicy (6 sztuk, kobold y i gobliny) - ich wyeliminowanie zajmie dosłownie minutkę. Gdy to uczynimy, pojawi się egzaminująca

zjawa (kurczę, pomału mam dość tych sprawdzianów). Zostaniemy poproszeni o przystąpienie do ostatecznego testu - prawdę mówiąc, to nie mamy żadnego wyboru. Dobre odpowiedzi ułatwią nam "życie", przenosząc nas do komnat wypełnionych słabszymi przeciwnikami, podczas gdy po udzieleniu nieprawidłowych wrogowie mogą być naprawdę potężni. Pora zaczynać - zgadzamy się na test I natychmiast zostajemy przeniesieni do jaskini z Spore Colony (wyskoczą z niej 2 czerwone myconidy). Po ich ubiciu zjawa zada nam kolejne pytanie - prawidłowa odpowiedź brzmi "Splinter" (rozdwajanie?) I pozwala na teleportowanie nas do kolejnej sali. Na stole odnajdziemy Cloak of Reflection (płaszcz, który odbija błyskawice wprost do źródła), a siedzący dookoła ludzie zadadzą nam kolejne zagadki. Poprawne odpowiedzi brzmią: nic, (Nothing), rzeka (River), strach (Fear), pamięć (Memory). Po raz kolejny zostaniemy teleportowani - tym razem do sali trolli. Eliminujemy wszystkich przeciwników, zabierając głowę jednego z nich. Zjawa wyjaśni nam, iż sala, w której się znajdujemy, nie jest częścią testu - proponuję jednak na chwilkę w niej pozostać. Umieszczamy głowę na ołtarzu i odbieramy nagrodę - Bone Club +2 (kij, +3 przeciwko nieumarłym). Teraz wystarczy porozmawiać ze zjawą, by teleportować się po raz ostatni. Pora na wyniki - jeśli prawidłowo wykonaliście wszystkie zadania, to zostaniecie uznani za sprawnych umysłowo i każdy z członków drużyny zdobędzie aż 51 250 punktów doświadczenia! Pozwoli to awansować naszemu czarnoksiężnikowi na kolejny poziom i nauczyć się nowych zaklęć piątego (Lower Resistance), szóstego (Desintegrate) i siódmego (Khelben's Warding Whip) poziomu. Koniec zagadek i sprawdzianów - nareszcie opuszczamy labirynt!

Spellhold

Po powrocie do twierdzy natkniemy się na Saemona Havariana - kapitana statku, którym przybyliśmy na wyspę i który, jak zapewne pamiętacie, bezczelnie nas zdradził. O dziwo, tym razem zachce nam pomóc - wyjawi, że do pokonania Irenicusa musimy zebrać prawdziwą armię (też mi nowina ;-). Jednakże jego plan będzie bardziej szczegółowy - zaproponuje nam, byśmy uwolnili "stukniętych" magów I z ich pomocą stawili czoło naszemu wspólnemu wrogowi. Pomysł doskonały, natychmiast przechodzimy do działania. Podążamy na północny wschód, z dala omijając położoną w centrum olbrzymią komnatę (wejście równa się śmierć). W narożniku mapy znajdują się schody do głównej części fortecy. Wcześniej proponuję przeszukać salę położoną nieco na południu - odnajdziemy w niej złoto i amunicję. Również jeden z posągów (w południowej części korytarza) zawiera trochę złota I bełty do kuszy. Przed wejściem na wyższy poziom twierdzy koniecznie rzućcie wszelkie zaklęcia wspomagające - wprawdzie za chwilę nie czeka nas żadna potyczka, jednakże przed starciem z Irenicusem nie będziemy mieli już na to czasu. Koniecznie wykorzystajcie zaklęcie Spell Sequencer (Edwin) I Minor Spell Sequencer (które posiada czarnoksiężnik), umieszczając w nim odpowiednio trzy i dwa czary magicznego pocisku - możecie mi wierzyć, iż za chwilę będzie ono niezwykle przydatne. Jeśli zamierzacie udać się na spoczynek, uważajcie na naszego czarnoksiężnika - po przebudzeniu ponownie przybierze on postać wysłannika Bhaala i zaatakuje jednego z naszych bohaterów! Koniec przygotowań - wchodzimy. Znajdujemy się w znajomej części twierdzy - w salach dla obłąkanych magów. Natychmiast podejdzie do nas pilnujący porządku sanitariusz Lonk the Sane. Prowadząc odpowiednio dialog (kolejno odpowiedzi 3,3,2), zdołamy go przekonać, by wypuścił "szalonych" magów - bez zbędnego rozlewu krwi (Lonk jest dość silnym magiem) i strat finansowych. Teraz pozostaje nam już tylko przekonać "bandę świrów" ;-), by stanęli do walki z Irenicusem. Z tą oto "potężną" armią zostaniemy teleportowani do sali, gdzie przebywa nasz znienawidzony wróg. Bitwa, która za chwilę się rozegra, będzie jedną z największych w całej grze - Irenicus przywoła do pomocy klony naszych sprzymierzeńców, ■ także członków naszej drużyny! Proponuję skupić się wyłącznie na walce z Irenicusem, pozostałych wrogów chwilowo olewając. Nasz główny przeciwnik nie jest szczególnie wytrzymały - wystarczy kilka szybko rzuconych magicznych pocisków (uwolniony czar Spell Sequencer jest bezkonkurencyjny!). Niestety, poważnie ranny Irenicus natychmiast się teleportuje (mimo wszystko każda z naszych postaci zdobędzie 68 500 punktów doświadczenia!), ■ do komnaty wpadnie grupa morderców pod dowództwem Yoshimy. Nie uda się nam go przekonać, by ponownie walczył w naszych szeregach - musimy go zabić. W walce z mordercami I pozostałymi jeszcze przy życiu klonami superprzydatne będzie zaklęcie Death Spell, które w okamgnieniu pozbawi ich wszystkich życia! Dodatkowo konieczny będzie jakiś czar rozpraszający niewidzialność, by odkryć pozycję niewidocznych zabójców. Szczególnie uważajcie na Yoshimę, albowiem jednym celnym ciosem jest w stanie uśmiercić naszych magów! Przy jego zwłokach odnajdziemy wspaniałe przedmioty (wyposażenie, które dla niego zebraliśmy podczas wykonywania wcześniejszych zadań, idealnie przyda się dla Imoen) I serce, które należy zachować. I w tym miejscu bitwa się kończy - zostaliśmy sami w opuszczonej komnacie - Irenicusowi po raz kolejny udało się nas przechytrzyć! Jeśli odnieśliście większe rany czy też wykorzystaliście większość zaklęć, to proponuję udać się na spoczynek - później może na to nie być czasu. Przyśni się nam przedziwny sen, w którym odkryjemy prawdę o naszej naturze. W wyniku tego po przebudzeniu będziemy mogli w wybranym momencie przeistoczyć się w wysłannika Bhaala! Niestety, kosztować nas to będzie spadek reputacji o dwa punkty, a przebywanie zbyt długo w postaci potwora możemy przypłacić życiem! Należy jednak o tej możliwości pamiętać i wykorzystać ją w jakimś szczególnie trudnym starciu. Opuszczamy komnatę i ponownie udajemy się na północny wschód, wchodząc go górnej partii twierdzy. W jednym z korytarzy natrafimy na kapitana Saemona Havariana. Po raz kolejny okaże się podejrzanie pomocny - poinformuje nas o planach Irenicusa i zaproponuje pomoc w wydostaniu się na zewnątrz. Możecie mu zaufać lub zgładzić gada (wtedy twierdzę opuścimy teleportem znajdującym się w podziemiach, niestety prowadzi on bezpośrednio do Underdark). Proponuję skorzystać z pierwszej możliwości - dzięki temu przeżyjemy kilka przygód więcej. Przystajemy na propozycję Saemona i natychmiast zostajemy przeniesieni przed fortecę. Kapitan zaproponuje nam spotkanie w tawernie "Wulgarna małpa" i podąży do miasta. Zanim pójdziemy jego śladami, proponuję udać się na północ i ponownie wejść do twierdzy. W pierwszej sali z prawej strony znajduje się gabinet Irenicusa - wystarczy utłuc "dozorcę" kamiennego golema I już możemy zabrać się za plądrowanie ;-). W szafkach odnajdziemy Staff of Thunder and Lightning (laska posiadająca kilka zaklęć ofensywnych) i dwie części dziennika naszego nieprzyjaciela. W sali obok natrafimy na Horn of Silence (w szafce na ścianie), ■ w szufladce przy łóżku: Rogue Stone i Jon's Key (do otworzenia pomieszczania z teleportem - dla nas nieprzydatny). Ostatecznie opuszczamy twierdzę i udając się na południowy wschód (uwaga na grupę cieni, x5, i jaszczuroludzi, x3) wracamy do miasta.



Brynnlaw

Zgodnie z umową Saemona odnajdziemy w "Wulgarnej małpie". Niestety, nie jest on w stanie pomóc nam w opuszczeniu wyspy - przywódca piratów zniszczył jego statek! Na szczęście jest pewne rozwiązanie (tu mała uwaga - za pierwszym razem Saemon nie chciał ze mną rozmawiać na ten temat! Dialog udało mi się nawiązać dopiero kolejnego dnia, w nocy. Bug?) - należy ukraść róg władcy piratów, dzięki czemu będziemy mogli przejąć jeden z jego okrętów. Zadanie nie będzie szczególnie trudne, albowiem posiada go Cayia, jedna z kochanek Desharka. Wraz z nastaniem nocy udajemy się do jej domu (na zachodzie, zaznaczony na mapie). Naszym oczom ukaże się, hm, ciekawa scenka - Cayia zdradza władcę piratów z jakimś kochankiem! Nasza obecność zostanie zauważona i do pokoju wtargną straże (3 piratów) - nie stanowią oni większego zagrożenia. Zabieramy róg (leży na stole), opuszczamy "wesoły domek" ;-) i podążamy w kierunku przystani na południowy wschód. Uważajcie, bo prawdopodobnie zostaniecie zaatakowani przez dość liczną grupę piratów, którzy najwidoczniej pilnie potrzebują wioślarzy - zaklęcie Death Spell natychmiast pozbawi całą ekipę życia. Saemon przebywa w południowo-wschodniej części mapy - oddajemy mu róg i zgodnie z umową zostajemy zaokrętowani na jeden z pobliskich statków. Niestety, tak łatwo nie uda nam się wymknąć - pojawi się sam władca piratów, jak widać wybitnie nie lubiący naszego kapitana. Podczas rozmowy zabije on swoją niewierną kochankę Cayie, a my zmuszeni będziemy zmierzyć się z kolejną grupą piratów. Po ich wyeliminowaniu będziemy mogli odbić od brzegu, a Saemon w nagrodę ofiaruje nam Silver Blade (część potężnego artefaktu - Vorpal Sword). Hm, podejrzane, najważniejsze jednak jest to, że płyniemy! Niestety, nasza podróż nie potrwa zbyt długo - do statku zbliży się drugi okręt! Okaże się, iż jesteśmy ścigani przez grupę githayanki, którzy pragną odzyskać swój święty miecz. Zaraz, zaraz - czyżby to był powód, dla którego Saemon nam pomagał? I to dlatego ofiarował nam miecz tuż przed wyruszeniem? Na te pytania odpowiemy sobie innym razem, w tej chwili najważniejsze jest to, że właśnie rozpętała się prawdziwa morska bitwa! Bez względu na nasze postępowanie (możecie spróbować zgładzić naszego kapitana - Saemona - wart jest 18 000 punktów doświadczenia) zakończy się ona zatopieniem statków. Idziemy na dno, ■ przecież ja nie umiem pływać (w pełnej zbroi płytowej) ;-).

Sahuagin City

Czy właśnie w ten sposób wygląda niebo? Czy ten przed nami jest Świętym Piotrem? Chyba nie, bo te "aniołki" mają zbyt paskudne pyski ;-). Znajdujemy się w podwodnym mieście, przed nami stoi jedna z kapłanek Senityili. Początkowo ich język jest dla nas niezrozumiały, jednakże po rzuceniu odpowiedniego zaklęcia zrozumiemy, o co chodzi w całej dyskusji. Okaże się, iż jesteśmy wybrani, by ocalić podwodne miasto - to o nas mówiły starodawne przepowiednie. Jak pięknie ;-), widać wszędzie potrzebują bohaterów ;-). Zostaniemy postawieni przed obliczem króla, który nie jest do końca przekonany, czy to rzeczywiście o nas wspominała przepowiednia (takiego zdania jest jeden z kapłanów). Potrzebny będzie dowód - musimy pokonać na arenie jednego z więźniów - kaszka z mleczkiem, do ubicia mamy Ettina (wart 5000 punktów doświadczenia). Kapłan, który nam nie wierzył, zostanie złożony w ofierze (jak miło ;-), a my dowiemy się, co będzie celem naszego zadania - mamy zabić przywódcę rebeliantów, księcia Villynaty'ego i dostarczyć jego serce królowi. Nieco inne plany ma jeden z kapłanów (ten, który nam ufał i prawdopodobnie któremu zawdzięczamy życie) - chce on negocjacji z rebeliantami. Mimo wszystko proponuję przystać na propozycję króla - wiadomo wszak, że władzy lepiej nie denerwować ;-). Podążamy na południe na rozmowę z kapłanką Senityili. Wyjaśni nam ona, że jeśli chcemy dostać się do siedziby rebeliantów, musimy odnaleźć ząb,



który pozwoli otworzyć nam zamknięte wrota. Znajduje się on w świątyni Drow w południowej części miasta. Prócz tego kapłanka zleci nam mniej "oficjalne" zadanie - zdradzić króla (który podobno jest szalony) i porozmawiać z księciem Villynatym, stając tym samym po stronie rebeliantów. Cóż nam szkodzi - proponuję się zgodzić, decyzję, po której stronie stanąć, podejmiemy później. W ten oto sposób uzyskamy kulę pozwalającą nam bez walki dotrzeć przed oblicze księcia. Pora rozejrzeć się po mieście - na północnym zachodzie napotkamy jednego z kapłanów, u którego możemy wyleczyć rany, a także po niezwykle korzystnych cenach sprzedać nieprzydatne nam przedmioty (a tych się trochę nazbierało). Warto zwrócić uwagę na niezwykle bogaty wybór zaklęć, które możemy kupić - warto nabyć większość z nich dla Imoen. Odbijamy na wschód - w tej części miasta przebywa większość oddziałów rebeliantów - nie stanowią oni większego wyzwania - jeśli się nudzicie, możecie ich wszystkich z łatwością wyeliminować. Z pewnością opłaca się ubić jednego z kapłanów (w pobliżu centrum mapy, w głowie ryby), albowiem przy jego zwłokach odnajdziemy znakomity magiczny przedmiot - Cloak of Mirroring (płaszcz odbijający wszystkie ofensywne zaklęcia wprost do ich źródła). Dalej na południowym wschodzie znajduje się mała arena, a na niej Sea Zombie Lord w asyście grupki umarlaków. Jego ubicie warte jest 6000 punktów doświadczenia, a przy zwłokach nie odnajdziemy nic szczególnie ciekawego - ot, taka ciekawostka. Pora zająć się sprawą najważniejszą, czyli odzyskaniem zęba. W tym celu udajemy się na południe - jeden ze strażników wskaże nam drogę do świątyni. Odbijamy na wschód i ponownie na południe (uwaga na pułapkę na schodach!). Niedługo napotkamy pierwszych przeciwników - grupkę pająków i ettercapów. Przechodzimy do kolejnej sali i eliminujemy o wiele silniejszego przeciwnika - Bone Golema (supersilny, warty 18 000). Odbijamy na zachód (kolejna pułapka) i po krótkim marszu dochodzimy do komnaty z dwoma impami. Zaproponują nam one udział w "grze" - nagrody są znakomite, warto więc poświęcić chwilę czasu. W sali pojawi się 5 znanych historycznych (hm, chyba przespałem lekcję, na której o nich mówiono ;-) postaci. Każda z nich ofiaruje nam przedmiot, który potrzebny jest innej. I tu pojawia się nasze zadanie - musimy zgadnąć, który przedmiot potrzebny jest której osobie, i umieścić go w skrzyni znajdującej się za nią. Zaczynamy od rozbrojenia 5 pułapek znajdujących się w sali, a także szóstej w przejściu na północnym wschodzie (to tak na wszelki wypadek, później możemy zapomnieć). Pora zająć się samym zadaniem, dla ułatwienia podam poprawną kolejność. Zaczynając od lewej strony: Elminster posiada sejmitar (dla Drizzta), Khelben posiada wisiorek (Pendant, dla Alustriel), Alustriel ofiaruje nam fajkę (Pipe, dla Elminstera), Piergeiron posiada laskę (Staff, dla Khelbena) i wreszcie od Drizzita otrzymamy hełm (potrzebny Piergeironowi). Wystarczy umieścić odpowiednie przedmioty w skrzyniach i już po zabawię - każda z naszych postaci otrzyma 18 500 punktów doświadczenia. Impy będą zachwycone i dotrzymają słowa - otworzą szóstą skrzynię znajdującą się w komnacie, unicestwią przebywającego w jej środku upiora pozwalając nam zagarnąć zawartość: Boots of Etherealness (właściciel raz dziennie przez 30 sekund staje się odporny na obrażenia zadawane konwencjonalną bronią) i Cloak of Protection +2 (płaszcz, klasa pancerza +2). W północno-wschodniej części sali napotkamy potężnego obserwatora. Nie ma on złych zamiarów (ma za to olbrzymie poczucie humoru ;-) i dopóki nie spróbujemy otworzyć skrzyni, której pilnuje, nie grozi nam żadna krzywda. Można spróbować negocjacji i, jeśli w waszej ekipie przebywa postać z mądrością (Wisdom) powyżej 13, przekonać potwora, by pozwolił wam zajrzeć do środka. Cały haczyk polega na tym, iż obserwator dostał jedynie rozkaz pilnowania skrzyni - jego twórca nie mówił nic o zawartości! Spokojnie zabieramy ząb i zamykamy skrzynię. Potwór uzna, że nie ma sensu pilnować pustej skrzyni i odejdzie - w ten sposób nasza ekipa zdobyła kolejne 15 000 punktów doświadczenia, wyświadczając przy okazji przysługę niezwykle sympatycznemu strażnikowi. W tej chwili nic nie stoi na przeszkodzie, by dotrzeć do siedziby rebeliantów - podążamy do północno-wschodniego narożnika mapy, gdzie znajduje się schody na niższy poziom miasta. Eliminujemy buntowników (2 kuszników +5 zbrojnych), za pomocą zęba otwieramy masywne wrota i po krótkiej rozmowie z wodzem rebeliantów, dzięki okazaniu kuli, poprowadzeni zostajemy przed oblicze księcia. Pora podjąć ostateczną decyzję - musimy kogoś zdradzić. Jeśli chcecie pomóc buntownikom, należy odebrać fałszywe serce i udać się z nim do króla. Po chwili nadciągną siły rebeliantów, wywiąże się walka, król dowie się o naszej zdradzie i będziemy zmuszeni go zgładzić. Nagroda: 60 500 punktów doświadczenia dla każdego z naszych bohaterów, magiczna lina (do opuszczenia miasta), a przy zwłokach króla i w skarbcu - The Impaler Spear +3, Rod of Lordly Might i zwój z czarem Protection from the Elements. Jeśli zdecydujecie się stanąć po stronie króla, to sprawa jest bardzo prosta - ubijamy księcia i wszystkich jego sprzymierzeńców, dostarczając serce zleceniodawcy. Nagroda: Gauntlets of Crushing (rękawice, +4 do THAK0, do walki wręcz - idealne dla mnicha), Rod of Lordly Might (może zamieniać się w kilka innych broni!), magiczna lina, 2000 sztuk złota, 58 500 punktów doświadczenia dla każdej z naszych postaci, a dodatkowo przy zwłokach księcia: The Impaler Spear +3 (+10 obrażeń bronią ciętą) i Wave Blade (druga i ostatnia z części potężnego artefaktu o nazwie Wave Halberd - pierwszą część znaleźliśmy w więzieniu sfer (jedno z zadań w Dzielnicy Mostów). I właśnie ten ostatni przedmiot sprawia, iż warto stanąć po stronie króla. Wprawdzie, jak oświadczy nasza znajoma kapłanka, przynieśliśmy zgubę miastu Sahuagin, jednakże kto by się takimi szczegółami przejmował ;-). Valygar awansuje na kolejny poziom, dzięki czemu będzie mógł zapamiętać jedno z zaklęć trzeciego poziomu. Na następny poziom awansuje również Jaheria - jeden punkt umiejętności przeznaczamy na styl walki z wykorzystaniem miecza i tarczy. I wreszcie na kolejny poziom awansuje Imoen, dzięki czemu uzyska możliwość zapamiętania następnego zaklęcia pierwszego, drugiego, trzeciego poziomu, a także dwóch czarów poziomu czwartego, piątego i szóstego. Jeden punkt umiejętności przeznaczymy na biegłość w walce za pomocą długich mieczy. Leczymy rany (warto udać się na spoczynek), jeśli to konieczne udajemy się do kapłana, aby zidentyfikować i sprzedać niepotrzebne przedmioty (czy też zakupić kolejne czary). Korzystając z magicznej liny spuszczamy się w siejącą pustką przepaść (w komnacie, w której niegdyś przebywał książę rebeliantów).

Artur Okoń

c.d.n.

producent: Take 2 Interactive
platforma: PC

BWP3: Elly Kedward Tale

Gra należy do tych, które mają dość liniową fabułę, zatem nasz poradnik będzie raczej pomocny w rozwiązywaniu tylko niektórych sytuacji, nie będziemy cię wiedli za rękę. W lasach natkniesz się na licznych wrogów - używaj broni czy zaklęcia, które będą ci najbardziej "pasowały".

Grę zaczyna Jonathan Prye, czytając głośno list, który pisze do Maryland. Przed powrotem do Marylandu musi chłop odzyskać wiarę. Ma się udać do miasteczka Blair, by się dowiedzieć, co tam jest grane.

Zacznij, ruszając ku miastu. Wysłuchaj ostrzeżeń kobiety, która pospiesznie opuszcza miasto. Zajrzyj do General Store, oberży i tak dalej. Wszystko jest chyba zamknięte. Wejdź do budynku, który zobaczysz po prawej stronie, gdy staniesz twarzą do kościoła. Wewnątrz skręć w prawo i wejdź do komnaty. Pogadaj z Jonaszem, pracownikiem magistrackim pełniącym obowiązki burmistrza. Dowiesz się od niego, że trzyma dwu podejrzanych i że czeka na żołnierzy, którzy mają ich zabrać na sąd. Powie ci też o starej kobiecie, Elly Kedward, którą podejrzewa się o czary. Przetrzymywani w więzieniu są: stary pijak i niejaka Elizabeth Styler, podejrzewana o uprawianie czarów. Jonasz zaproponuje, byś - jeżeli interesują cię czary - zajrzał pod Coffin Rock. Następnie zasugeruje, byś przed wyruszeniem w lasy porozmawiał z wielebnym Halem Goodfellowem. Przed wyjściem z Magistratu weź leżący na stole klucz do więzienia. Ze ściany w biurze Jonasza weź też plakat dotyczący zaginionej osoby.

Przed udaniem się do kościoła, wyjdź z Magistratu, skieruj się do stodoły po prawej, zabij psa, który się na ciebie rzuci, i weź z drugiej półki dzban wódy (jug). Weź też plakat o zaginionych (wisi na jednej z półek).

Zajrzyj do kościoła. Wejdź do środka, przejdź do końca i otwórz białe drzwi. Pogadaj z ojcem Goodfellowem. Wypytaj go o Elly.

Wyjdź z kościoła tylnymi drzwiami i obszedłszy go dookoła, zejdź po schodach, obok powieszonej kobiety. Idąc do więzienia, weź nowy plakat o zaginionych (wisi na drzewie pomiędzy magistratem ■ kościołem). Drzwi więzienia otwórz kluczem znalezionym w Magistracie. Zejdź po schodach i pogadaj z pijakiem Hirrumem Heathrowem. Kiedy powie o wódzie, daj mu dzban, a potem wysłuchaj tego, co ci opowie (a powie, że Elly Kedward posiadła mroczną wiedzę, która może wszystkich zawieść prosto do piekła). Mniej więcej wtedy właśnie ocknie się wiedźma z sąsiedniej celi i zacznie coś ględzić ■ szaleństwie, jakie ją dopadło w domu Elly Kedward. Zwróć uwagę na litery, które pokrywają podłogę w jej celi. Wyjdź z więzienia.

Przejdź ■ kościół i główną dróżką wyjdź z miasta, idąc nią aż do Coffin Rock (droga sama się zapisze na twojej mapce), sprawdzaj więc tylko od czasu do czasu, by się upewnić, że idziesz we właściwym kierunku. Przy wielkim drzewie skręć w lewo, potem idź przed siebie, przejdź przez most, przy następnym wielkim drzewie skręć w prawo i po przejściu przez jeszcze jeden stary drewniany most znów skręć w prawo. Pod Coffin Rock czeka cię rozprawa z ożywieńcami (Undead). Uwalniasz przywiązaną dziewczynkę, która miała być ofiarą ("Jak sięgnąć pamięcią w nasze dzieje stare, to ofiara na biednych, to biedni na ofiarę" - M. Załucki). Spróbuj wrócić do miasta - po drodze trzeba ci będzie jeszcze zabić kilku zombi.

Po powrocie do miasta pogadaj z urzędnikiem magistrackim Jonaszem i ojcem Goodfellowem. Urzędas da ci swoją rusznicę, kapłan zaś opowie o innym świętym mężu, pochowanym na cmentarzu z krzyżem o niezwykłej mocy. Godfellow da ci zwój pergaminu (scroll) i powie, byś wyjął go przed wrotami cmentarza i przeczytał na głos inwokację. Przejdź pod cmentarz (na lewo od kościoła) i weź w łapy pergamin. W imię dobrej sprawy wytłucz wszelkie cmentarne draństwo, włącznie szatańskim kapłanem. Weź krzyż i wróć do kościoła. Ksiądz Hale pouczy cię, jak używać krucyfiksu.

Przejdź do więzienia i porozmawiaj z Elizabeth. Da ci klucz do swego domku (znajdziesz ten domek na lewo od kościoła, przy cmentarzu - to stara, mroczna komórka). Wszedłszy do domku, użyj latarni, by widzieć nieco lepiej. Weź książkę, która jest przy kręgu, świeci przy czaszce na podłodze. Przygotuj się na walkę - zastrzel bestię i weź probówkę dla poprawy zdrowia (jeżeli jest ci to potrzebne). Wróć do więzienia i oddaj starej Styler jej Księgę Zaklęć. Starucha da ci zaklęcia użyteczne przeciwko bestiom, na jakie możesz się natknąć w lasach. Wyjdź z pyerdla i ruszaj do lasów.

Gdy po raz drugi zapuścisz się w knieje, natkniesz się na białego wilka. Idź za nim - wilk zawiedzie cię do chatki w lesie. Wejdź do chatki i pogadaj z szamanem Asgayą (chyba go już poznałeś w pierwszej części gry). Wyjaśni ci on podstawy wierzeń swego ludu i opowie o Hecaitomixie. Mroczny Duch wykorzystuje niedowiarków jako swoje ofiary. Dowiesz się, że musisz odwiedzić trzy światy, zespolić je w jeden i uratować pozostałe dzieci.

Prye nie wierzy Asgayi ani opowieściom o Mrocznym Duchu - i otwarcie mówi to Indianinowi. Podążysz za wskazaniami swojego instynktu. Asgaya poinformuje Prye'a, że pozostanie on bezsilny, dopóki nie pokona własnych lęków.

Wyjdź z chatki i idź dalej ścieżką. Na pierwszym i drugim skrzyżowaniu skręć w lewo. Zabijaj zombi, zbieraj zaś po drodze kule i znajdźki zdrowia. Przy wielkim drzewie skręć w lewo... ■ potem, przy pniu mniejszego drzewa, znów w lewo. Podążaj ścieżką (korzystając z klawisza TAB, by wywołać mapę i upewnić się, że idziesz we właściwą stronę). Kieruj się do domu Elle Kedward. Wejdź do domku i spróbuj dostać się do piwnicy, otwierając drzwi. Przemówi do ciebie demon Kedwardów. Zostaniesz odrzucony - jako niedowiarek i osobnik przepełniony bojaźnią. Masz wrócić, kiedy usuniesz te niedostatki.

Wróć do chatki Indianina (korzystając z mapy, by się upewnić, że nie błądzisz). Indianin da ci laleczkę Voodoo, która wykrywa obecność zła. Da też Prye'owi coś, co mu pomoże wejrzeć w samego siebie i doda ci odwagi (u nas w Polsce można coś takiego kupić po prostu w sklepie, w gustownych - i różnorakich - butelkach).

Wróć do domu Kedwardów. Zabij demona i zejdź po schodkach do piwnicy. Uratuj życie indiańskiego chłopca - ■ dostaniesz odeń talizman orła. Jego nosiciel może pokonywać wielkie odległości. Kiedy wyjdziesz z chatki, pojawi się Asgaya, który powie ci o wymiarach (Plane) duchów i demonów. Dostaniesz odeń amulet (twana), pozwalający na wkroczenie w wymiar ducha, i czar odtwarzający siłę.

Korzystając z mapy, udaj się do bramy duchów. Przy bramie posłuż się amuletem twana. Zostaniesz porażony błyskawicą.

W świecie duchów ponownie spotkasz się z Asgayą, który ostrzeże cię przed niebezpieczeństwami wynikającymi z przekraczania granic pomiędzy światami. Jeśli zginiesz w świecie duchów, zginiesz także i w świecie realnym. Przez potężną klatkę żebrową dotrzesz do mostu. Przejdź przez most, mordując ożywieńców, podbierając po drodze mana, twana i amunicję. Uratujesz w końcu jeszcze jednego berbecia i dostaniesz kolejny talizman. Idź przed siebie, aż przez jaskinię dotrzesz do zwalonego mostu. Użyj talizmanu orła. Zabij latającego potwora i uwolnij Hino. Dostaniesz broń miotającą pioruny. A potem ty i dziewczynka zostaniecie przeniesieni do realnego świata.

W końcu trafiasz do kościoła. Porozmawiaj z kapłanem i Jonaszem z Magistratu. Dowiesz się, że chce z tobą pogadać Elizabeth. Idź do pyerdla i spytaj ją, jak znaleźć demona Gate. Otrzymasz polecenie zbadanie przedtem wielkiego drzewa. Znajdziesz je w puszczy. Zdejmij z niego wór z chorobami. Wróć do więzienia (co nie będzie łatwe - rozmaite stwory będą usiłowały cię zatrzymać), daj worek Elizabeth, ■ potem porozmawiaj z nią i miejskim pijaczyną. Elizabeth da ci talizman przydatny przy czarcich wrotach. Hirrum powie ci, gdzie znaleźć kości.

Korzystając z many, znajdź indiański cmentarz. Przy wrotach użyj talizmanu (Bear Talisman). Zabij zombi i dwa gałęziaki (zombi poślij do piekieł jako pierwsze). Jeśli idzie o gałęziaki, podpalaj je pochodnią, ■ potem strzelaj w płonące serca. Nielatwe to i może będziesz musiał próbować kilka razy. (Można też rozwalać je czymś z bliska, a potem wyrywać im niebiesko płonące serca.) Kiedy uporasz się z gałęziakami, ogień zgaśnie, będziesz mógł ruszyć dalej, by stanąć do walki z Matt-ann-tote'em. Zabij i tego niemilca i weź indiańskie kości (w języku prawniczym to się chyba nazywa zbezczeszczenie, czyż nie tak?).

Wróć do miasta, ale po drodze zajdź do chatki Asgayi. Dostaniesz odeń kolejny czar, który potrafi sprowadzać burze. Potem skieruj się do Blair. Przy wejściu spotkasz wielebnego i magistrata, którzy dadzą ci Biblię. Jonasz powie ci, że chce z tobą pogadać zamknięta starucha. Przejdź się do miejskiego aresztu i daj Elizabeth indiańskie kości. Stara wiedźma zrobi ci kolejny talizman, przydatny w świecie demonów (Demon Plane). Dostaniesz też od niej czar, który pozwoli ci przywoływać mrocznego wilka (zwykle skutkuje kawał kiełbasy).

Przed wyjściem z więzienia pogadaj z Hirrumem. Skorzystaj z mapy, by znaleźć czarcie wrota. Będziesz mógł w nie wejść (dzięki talizmanowi), kiedy pokonasz wilka. Wilk zmieni się przedtem w Tawiscarę. Po zabiciu potwora podejdź do stosu kamieni i użyj Demon Twana, by wkroczyć do krainy demonów (kiedy na dół popłynie krew).

Po przejściu przez, most będziesz musiał mordować kościeje i wściekłe psy. Pilnie zbieraj złote czaszki. Zabij kapłana zombi i inne potwory. Uratuj dziecko, od którego dostaniesz talizman Gumoyodah, który wzmaga krzepę użytkownika. W sumie powinieneś zebrać 5 złotych czerepów. Gdy dotrzesz do mostu, po którym nie sposób przejść, cofnij się nieco do miejsca, gdzie jest pięć piedestałów. Połóż na nich znalezione czerepy. Most się odtworzy. Przejdź po moście i idź (ostrożnie) aż do gigantycznych drzwi. Aby je otworzyć, skorzystaj z twana krzepy.

Przygotuj się na nie lada strzelaninę. Pierwszym z przeciwników będzie Baal, a potem pojawi się sam Hecaitomix. Asgaya poświęci swe życie, by uratować Prye'a. Po pokonaniu demona, musisz wrócić do Demon Gate, zanim wrota zostaną zamknięte (będziesz miał na to 300 sekund, co w zasadzie powinno wystarczyć nawet tkniętemu paraliżem ogona ślimakowi).

I oto... kiedy wydaje się, że już koniec, natkniesz się się na Elizabeth opętaną przez Hecaitomixa. Możesz ją zabić (jedno zakończenie) albo użyć Biblii do egzorcyzmów (drugie zakończenie).

Tak czy owak, Prye opuszcza miasto...

EGM

producent: Online/Cd Projekt
platforma: PC

Larry 5: Fala miłości

Gra jest niezwykle zabawna, dobrze spolszczona, więc nie będziemy ci tłumaczyli wszystkiego po kolei, a tylko... wyliczymy przedmioty niezbędne do ukończenia gry, powiemy także, gdzie możesz je znaleźć i jak ich użyć. Podpowiemy ci również, co ma robić Larry, a później dowiesz się, jak grać rolę Patti.

Larry

1. Kubek do kawy. Jest w automacie do kawy (sprytne, co?). Automat stoi obok drzwi w sali, gdzie na początku gry odbywa się spotkanie. Weź kubek i wracaj z nim do biura.

2. Cudownie odświeżająca woda. Znajdziesz ją w tym samym pomieszczeniu, gdzie znalazłeś kubek. Jeśli czujesz się nieco spragniony, naprowadź ikonę dłoni na wodę i kliknij.

3. Trzy listy motywacyjne. Znajdziesz je w pokoju, gdzie trzymane są wszystkie akta. Jeśli niektórzy z was nie potrafią znaleźć nawet pokoju z aktami... no dobrze. Gdy zaczynasz grę, masz do wyboru dwoje drzwi; jedne z nich wiodą do celu, zawężasz więc prawdopodobieństwo błędu do 50%. Za krótkim korytarzykiem są drzwi; szafka, która jest ci potrzebna, to pierwsza z prawej. Użyj ikony dłoni na aktach I masz to, czego ci trzeba.

4. Złota karta. Używasz jej, by dostać przepustkę na samolot. Znajdziesz ją na stole w pokoju, z którego zabrałeś listy motywacyjne. Użyj tej karty również po to, by dostać się do poczekalni na lotnisku - pokaż ją kamerze.

5. Taśmy wideo. Podejdź w górę i w lewo na ekranie, gdzie zaczynasz grę. Potem skręć za róg. Wprowadzenie Larry'ego do pokoju może być nieco kłopotliwe, musisz jednak klikać myszą aż do skutku. Podnieś taśmy, które leżą obok telewizora u dołu ekranu.

Gdy znajdziesz się w pokoju z taśmami, zrób, co następuje. Podejdź do wielkiej beki i kliknij ją ikoną dłoni: wysterylizuje to twe ręce. Zrób dokładnie to samo z taśmami. Potem włóż taśmę wideo do maszyny stojącej zaraz z lewej strony sterylizatora. Machiną trzeba wymazać wszystkie trzy taśmy. Włóż taśmę do odtwarzacza, który otrzymałeś na początku gry. Po każdym spotkaniu z dziewczyną upewniaj się, że załadowałeś nową taśmę do kamery. Tuż przed spotkaniem włóż kasetę, nagraj ją I włóż czystą do aparatu.

6. Prostownik do ładowania baterii. Znajdziesz go tam, gdzie znalazłeś taśmy wideo. Leży w jednej z szuflad pod odtwarzaczem. Na każdym lotnisku podłączaj do niego kamerę i wtykaj go w kontakty na ścianach. Gdy będziesz wychodził z Porn. Products Corporation, zalecamy, byś spojrzał na posąg - dostaniesz parę dodatkowych punktów.

7. Przepustka uprawniająca do wejścia na pokład samolotu. Wetknij ją w szczelinę obok drzwi w poczekalni, a będzie ci dane (ładny zwrot, no nie?) wejść na pokład samolotu.

8. Biuletyn Pokładowy Linii Lotniczych Dork. Znajdziesz go w samolocie, pod siedzeniem, podczas przelotu do Nowego Jorku. Przy wejściu do Hard Disk Cafe kliknij ikoną oka biuletyn. Dowiesz się z niego, że możesz włożyć taśmę telegraficzną do znajdującej się po lewej stronie na dole ekranu kawiarni szafy grającej.

9. Ćwierćdolarówki. Znajdziesz je na lotniskach. By je dostać, po prostu kliknij ikoną dłoni maszynę lub przedmiot. Pieniądze znajdziesz w automacie do sprzedaży cygar i papierosów, w Jednorękim Bandycie i w pudełku z datkami ofiar dla biednych. Pieniądze potrzebne są do telefonów na lotniskach. Aby znaleźć numer miejscowej firmy taksówkowej, wystarczy spojrzeć na wiszące nad telefonem tablice ogłoszeń.

10. Chusteczka reklamowa Hard Disk Cafe. Znajdziesz ją wewnątrz akt jednej z dam. By dostać się do kawiarni, musisz ją (chusteczkę, nie kawiarnię!) pokazać szoferowi limuzyny w Nowym Jorku.

11. Pieniądze, karty kredytowe i plany dnia. Wszystkie te rzeczy są w limuzynie, którą jedziesz z lotniska do kawiarni. Jeżeli ich nie zauważysz, nie martw się, nie omieszka tego uczynić Larry. Daj pieniądze facetowi przy biurku - on spyta cię, ile forsy zechcesz mu zostawić, połóż tyle, ile możesz. Możesz podjąć próbę ofiarowania kart kredytowych dość sympatycznej panience w kawiarni (pokaże ci ona coś, co nielicho cię zaskoczy).

12. Taśma telegraficzna. Dostaniesz ją od faceta przy ladzie, po tym jak go przekupisz. Włóż ją do grającej skrzyni. Przejdziesz w ten sposób jedne i drugie drzwi. Nie zapomnij porozmawiać z dziewczyną. Pamiętaj też, aby włączyć kamerę!

13. Zapałki. Znajdziesz je w jednej z teczek zawierających akta. Pokaż je kierowcy limuzyny w Atlantic City.

14. Srebrne dolarówki. Jeśli pogadasz z damą stojącą obok drzwi wejściowych do kasyna, założy się ona z tobą o dziesięć srebrnych dolarów, że nie zgadniesz, jaką liczbę ma ona na myśli. Powinieneś zapytać ją o to dwukrotnie. Pozostałą forsę musisz wygrać w kasynie - możemy życzyć ci jedynie powodzenia. Podpowiemy tylko, że gdy wygrasz jakąkolwiek sumę, rób SAVE GAME. Gdy będziesz już miał trochę forsy, co najmniej 700 buckazoidów (grałeś w Space Quest 1 i 3?), idź I obejrzyj spektakl, a nie zapomnij włączyć kamery.

15.Wrotki. Będziesz musiał kupić je w sklepie (niespodzianka, co?). Znajdziesz go idąc wzdłuż molo. Gdy je już kupisz, załóż na nogi i przejedź się tu I tam. Dama, której poszukujesz, pojawi się sama. Musisz z nią pomówić. Gdy już to zrobisz, jeśli zechcesz, możesz zdjąć wrotki. Wracaj do kasyna i obejrzyj następny spektakl. Upewnij się, że zostało ci 500 srebrnych dolarów, posłuż się maszyną do gry i nie zapomnij o kamerze. Gdy będziesz wychodził, poproś portiera, by wezwał ci taksówkę.

16. Wizytówka Doca Pulliama. Znajdziesz ją w aktach jednej z dziewczyn. Pokaż ją kierowcy limuzyny w Miami. By dostać się do Doca, zapukaj w szybę. Odpowiadając na pytania, rób to tak, jakbyś był sadystą.

17. Serweta. Na stole w pokoju u Doca. Zawiąż ją wokół głowy i zapukaj w okno. Zostaniesz natychmiast przyjęty. By powrócić na lotnisko, skorzystaj z telefonu w poczekalni u Doca. W samolocie zaś naciskaj po prostu każdy guzik na tablicy kontrolnej.

Patti

Na początku po prostu rozejrzyj się po laboratorium.

1. Elektroniczny notatnik. Znajdziesz go na biurku, gdy opuścisz pierwsze piętro. Włóż do niego cartridge. Możesz też pokazać go kierowcy, by pojechał, dokąd zechcesz.

2. Wystrzałowy biustonosz. Znajdziesz go na biurku, tuż przed opuszczeniem budynku. Aby się nim (biustonoszem, nie budynkiem!) posłużyć, przeciągnij nań ikonę dłoni (trzeba go dostosować do figury) i umieść go na Patti. To ważne!

3. Szampan. W limuzynie. Podaruj go mężczyźnie w studiu nagrań (możesz mu go dać i w inny sposób, jeśli pojmujesz, co mam na myśli). Tak czy owak, dostaniesz taśmę. Gdy zjawisz się w studiu nagrań, spójrz na tablicę I kliknij prawy pokój, potem idź tam I pogadaj ze strażnikiem. Pokaż mu notes z cartridge'em, on zaś otworzy ci windę.

4. Złota płyta. Nad odtwarzaczem płyt, tuż przed wejściem do studia nagrań. Przegraj ją na odtwarzaczu. U Rapa spójrz na cartridge, aby znaleźć numer potrzebny ci przy wejściu do biura.

5. Klucz do biurka. Jest w doniczce (gdzieżby indziej). Otwórz nim biurko i poszperaj w szufladach. Znajdziesz w nich numerowe hasło, dzięki któremu będziesz mógł przejść do studia, wyszperasz także pewne dokumenty. Tych ostatnich nie zapomnij ponownie włożyć do szuflad.

6. Dokumenty. Obejrzyj je sobie i skopiuj w fotokopiarce. Pamiętaj, włóż je potem na miejsce.

7. Nóż do rozcinania papieru. Możesz posłużyć się nim do podważenia szuflad biurka, ale po użyciu odłóż go na miejsce.

8. Prysznic. Skorzystaj zeń, nielicho ożywi to grę.

9. Taśma. Znajdziesz ją w studiu w brązowej szafce (środkowy rząd, trzecia półka od góry). Włóż taśmę do aparatury w lewym dolnym rogu ekranu. Możesz ją (aparaturę) uruchomić po dostrojeniu mikrofonu i włączeniu konsoli obok mikrofonu. Musisz kilkakrotnie kliknąć łapą konsolę, dopóki nie złapiesz właściwego studia. Wychodząc, nie zapomnij zabrać ze sobą taśmy. Aby wydostać się ze studia, skorzystaj z mikrofonu. Nastaw konsolę na studio, w którym cię zamknięto, i zaśpiewaj do mikrofonu. Szkło pęknie i będziesz mógł wyprowadzić Patti na zewnątrz.

Na spotkaniu z wiceprezydentem we właściwym momencie posłuż się wystrzałowym biustonoszem.

I to byłoby wszystko.

E.G.M

producent: **Activision**
platforma: **PC, DC, PSX**

Tony Hawk's Pro Skater

Posiadacze PC w końcu doczekali się swojej wersji. Druga część tej gry jest, moim skromnym zdaniem, jedną z najlepszych gier zręcznościowych na rynku. Jej niesamowita grywalność oraz nieograniczone wręcz możliwości, jakie stoją przed graczem, sprawiają, że THPS2 raczej się nie nudzi. Inna sprawa, że niektórych graczy może frustrować fakt, że wypełnienie pewnych "zadań" wcale nie jest oczywiste i trzeba się nad nimi namęczyć. Dlatego powstał poniższy tekst, wyjaśniający, jak wypełnić wszystkie zadania na podstawowych planszach. Tak więc, jeśli tylko macie z którymś problem, szukajcie rozwiązania poniżej.

Jednak zanim zacznę, należy się kilka słów wyjaśnienia. Po pierwsze, w tekście jest używane dość dziwne słownictwo. Nie jest to moje widzimisię, terminy używane w tym sporcie raczej nie mają polskich odpowiedników, stąd znalazły się w tekście. Druga sprawa to nazwy trików i sposób ich wykonywania. Korzystając z instrukcji i rozglądając się co nieco po ekranach konfiguracyjnych gry, można się dość szybko połapać, o co chodzi. Dlatego też nie umieszczam tu pełnej klawiszologii. Niech wam wystarczy, że grindy i lipy wykonuje się (przy niezmienionych ustawieniach) z klawiszem V, graby z klawiszem B, a kicki z C. Miłej zabawy.

The Hangar

Miasteczko Mullet Falls. Małomiasteczkowe buraki, instalacje wojskowe i skating - dziwna i niebezpieczna mieszanka. Hangar stoi w środku tego wszystkiego i mówią, że jest testamentem paradoksu, jakim jest Środkowa Montana.

Hangar przypomina nieco magazyn z pierwszej części TH. Cały budynek otacza wewnątrz quarter pipe (dalej będę używał skrótu QP), dający ogromne możliwości skakania wszystkim małym chłopcom i dziewczynkom. Również miłośnicy grindów nie będą narzekać, gdyż ten sam QP może służyć do wykonywania ich ulubionych trików. Cała mapa jest podzielona na dwa pomieszczenia, hangar ze śmigłowcem i hangar z samolotem. Poskacz na halfpipe (dalej HP), pogrinduj na wysoko umieszczonych poręczach i kiedy zechcesz, wkrocz z brzękiem tłuczonych szyb do drugiego pomieszczenia.

Ukryte miejsca

Na ścianie kończącej HP znajduje się śmigło. Wystarczy grind na nim, aby otworzyć tunel aerodynamiczny, który w zasadzie jest kolejnym HP wypełnionym kasą. Robiąc grind na śmigłach helikoptera, otworzysz sobie wyjście na świeże powietrze.

Lista zadań

Zdobycie punktów

W zasadzie na tej mapie nie ma miejsc, które dają szczególnie dużo punktów. Najprostszym bodaj sposobem na ich zdobycie jest ciągłe wykonywanie transferów nad centralnym HP, co daje każdym razem gap bonus. Lądując po drugiej stronie w manualu, podjeżdżaj do QP, rozpędzaj się i powtarzaj całą akcję od początku. Jeśli chcesz spróbować swoich sił w powietrzu, wskocz do środka HP i testuj swoje umiejętności - ani się spostrzeżesz, jak będziesz miał odpowiednią liczbę punktów. Aby urozmaicić nieco trasę, wykonaj grind na śmigle wewnątrz HP i pojeździj w tunelu. Generalnie najważniejsze jest, abyś jeździł płynnie i zaliczał jak najmniej wywrotek. Wyskakując w górę QP, możesz próbować wykonać grind lub lip, opłaca się to najbardziej na umieszczonych najwyżej poręczach. Jeśli już będziesz grindował na poręczy, jedź, ile możesz, wykonaj ollie i wyląduj w grindzie na niższej poręczy - dostaniesz dodatkowe punkty. Z innych pożytecznych rad dotyczących właściwie wszystkich tras: zanim wykonasz jakikolwiek trik, zrób No Comply lub Boneless, co podniesie bazową liczbę punktów. Rada numer dwa: grindując jedź, ile możesz, skacz, ląduj w manualu i wracaj do grinda. W ten sposób powoli będziesz zdobywał dużą liczbę punktów, którą możesz dodatkowo zwiększyć, kończąc całą sekwencję jakimś lipem lub grabem.

Collect S-K-A-T-E

S: Przeskocz lub przegrinduj nad HP, aby zdobyć czekające tam na ciebie S.
K: Podjedź do QP i użyj jej, aby wskoczyć na niższą poręcz i kieruj się w lewo. Na końcu poręczy skocz, aby zdobyć K.
A: Skręć w lewo i używając poręczy przy schodach opartych o samolot zdobądź A.
T: Jedź dalej prosto, wyskocz z QP, kierując się nieco w prawo. Rozbijesz szybę i spadając powinieneś złapać T.
E: Z tyłu pomieszczenia z helikopterem zauważysz E wiszące wysoko ponad drewnianym QP. Wybij się dobrze i złap literkę. Ewentualnie grinduj po poręczach.

Collect 5 Pilot Wings

1: Z miejsca, gdzie zaczynasz, skieruj się na prawą stronę HP. Bez skakania wjedź na górę HP, spadnij na wiszące na ścianie śmigło i wykonaj grind. Skrzydło znajduje się pośrodku.
2: Drugie skrzydło zdobędziesz grindując po krawędzi znajdującej się za samolotem.
3: Przenieś się do pomieszczenia ze śmigłowcem, wyskocz z drewnianego QP przy szklanej ścianie i zdobądź kolejne skrzydło.
4: Rozglądnij się, koło szklanej ściany, nad QP znajduje się kolejne skrzydło. Wyskocz z QP, złap je i wyląduj w pomieszczeniu z samolotem.
5: Ostatnie skrzydło wisi nad rampą, z której zaczynałeś poziom. Rozpędź się dobrze na QP i skieruj się w stronę gapa (przerwy między fragmentami QP), nad którym wisi skrzydło. Wjedź na QP po prawej stronie pod niewielkim kątem, frunąc w lewo powinieneś złapać to skrzydło. Inny sposób wymaga wskoczenia na wysoką poręcz naprzeciwko HP, grinda aż do jej końca i skoku, po którym powinieneś złapać skrzydło.

Hit 3 Hangtime Gaps

1. Wykonaj transfer (skok) nad HP, aby zaliczyć Halfpipe Hangtime gap.
2. Używając rampy, przeskocz nad samolotem i zdobądź w ten sposób Wingtip Hangtime.
3. W pomieszczeniu ze śmigłowcem przeskocz nad helikopterem - z jednej drewnianej rampy na drugą - to będzie Skycrane Hangtime.

Barrel Hunt

1. Wykonaj transfer przez HP i wjedź w beczek, które zobaczysz przed sobą.
2. Teraz wjedź do środka HP i rozwal beczki, które tutaj stoją.
3. Wyjedź z HP i skręć w lewo. Kolejna grupa beczek stoi koło ściany dzielącej pomieszczenia.
4. Przejedź do pomieszczenia ze śmigłowcem. Przeskocz przez szybę i rozwal beczki stojące koło QP.
5. Z tyłu tego pomieszczenia znajduje się niski QP umieszczony między dwoma wyższymi. Za nim znajduje się ostatnia grupa beczek, rozwal je.

Nosegrind Over Pipe

Musisz zrobić dokładnie to, co widać w opisie zadania. Wjedź na HP i wykonaj nosegrind na jednej z rurek, aby zaliczyć to zadanie.



Find the Secret Tape

Rozbij szybę i wjedź do pomieszczenia ze śmigłowcem. Używając którejś z małych ramp, wskocz na jedno ze śmigieł i wykonaj grind. Dzięki temu helikopter wystartuje i otworzy sekretny obszar, do którego droga prowadzi przez niski QP. Wyjedź na zewnątrz, na końcu zaśnieżonego lądowiska zauważysz QP, nad nim wisi Secret Tape. Wybij się i zbierz taśmę.

50 Dolarów

1. Nad Secret Tape znajdziesz jeden banknot.
2. Po wystartowaniu śmigłowca, znajdziesz banknot nad krótką poręczą łączącą rampy.
3. Po stronie z samolotem znajdziesz pięćdziesiątaka wiszącego koło szyby nad QP. Rozpędź się, wyskocz i zabierz go.
4-6. Otwórz tunel powietrzny. Wjedź do środka, nad przeciwległym QP znajdziesz dwa banknoty, a pokonując gap nad drzwiami, zdobędziesz trzeci.

100 dolarów

1. Dokładnie naprzeciwko drzwi, w tunelu powietrznym, wysoko wisi stówa, rozpędź się dobrze i zabierz ją.
2. Doprowadź do startu śmigłowca. Następnie wyskocz z QP prowadzącego do ukrytego wcześniej obszaru, wyląduj i, nabierając ciągle szybkości, przejedź pod poręczą łączącą dwie drewniane rampy. Wyskocz z kolejnego QP i staraj się lecieć do przodu. Twoim celem jest wylądowanie na długiej lampie przywieszonej do sufitu i wykonanie grinda aż do jej końca. Z tego miejsca skocz i zdobądź ostatnią stówę.

School 2

Jeśli kiedykolwiek oglądałeś filmy skaterami z zachodniego wybrzeża, musiałeś widzieć też miejsca podobne do tego. Kilka poziomów, spora ilość poręczy i całe mnóstwo stresującego skakania po dachach. Każdy powinien znaleźć tu coś dla siebie, trzeba się tylko rozglądnąć. Uważaj jednak, po terenie krąży wariat w wózku golfowym, będzie próbował cię przejechać. Jeśli chcesz zdobyć kilka dodatkowych punktów, przeskocz nad jego pojazdem.

Ukryte miejsca
Aby otworzyć drzwi do szkoły, musisz jak najszybciej dostać się do Opensezmee Rail. Z miejsca, gdzie zaczynasz, skręć w prawo i zjedź rampą w dół. Ten obszar nazywa się Rancho Stage (to tak na przyszłość, będzie łatwiej się połapać). Tutaj skręć w lewo i jedź wzdłuż ściany, przejedź tunelem i dojedziesz do miejsca, gdzie po lewej stronie zobaczysz schody z poręczą. Aby otworzyć drzwi do szkoły, musisz wykonać grinda na tej poręczy, gdy rozlegnie się drugi dzwonek. Jeśli przybędziesz tutaj, zanim zegar wskaże 1:40, musisz chwilę poczekać, ważne, żeby zacząć grind, zanim dzwonek przestanie dzwonić. Jeśli ci się to uda, skieruj się do budynku na drugim końcu dziedzińca. Drzwi znajdują się pomiędzy dwoma pochyłymi poręczami. Wjedź do środka, po prawej stronie znajdziesz boisko do koszykówki, ■ po lewej pusty basen.

Zadania

Zdobywanie punktów
Po lewej stronie od miejsca startu znajduje się mały HP dla skaterów lubujących się w ewolucjach w powietrzu. Jeśli będziesz ostrożny, możesz na nim nabić naprawdę sporo punktów. Jest to właściwie jedyne miejsce, gdzie można pobawić się na rampie. Dlatego powinieneś podpakować statystyki rail balance i speed, aby skorzystać w pełni z tego poziomu.

Aby zdobyć trochę punktów, rozpędź się i z małej rampy po prawej stronie od miejsca startu wskocz na dach. Jedź nim i przez szybę przeskocz na kolejny dach. Wskocz wyżej i postaraj się wskoczyć na rurkę łączącą dwa dachy. Wykonaj na niej grind, przenieś się na kolejny dach, i tak dalej, i tak dalej. Gdy skończą się dachy, wyląduj w manualu i kombinuj dalej. Jeśli wolisz inną zabawę, zjedź grindem po długiej poręczy naprzeciwko miejsca, gdzie zaczynasz, wyląduj w manualu, podjedź do pochyłych stołów, wykonaj na nich grind, ląduj znów w manualu i szukaj kolejnej możliwości do grindu - i tak do skutku. Inna możliwość to zaraz po starcie zjechać po rampie w prawo do Rancho Stage. Tutaj każdy miłośnik grindowania po krawędziach i poręczach znajdzie tyle zabawy, że bez problemu zdobędzie sporo punktów. Pamiętaj, że szczególnie długie serie trików najbardziej opłaca się kończyć lipem na QP stojącym na środku Rancho stage. Jeśli masz odpowiednio wysokie statystyki, możesz użyć tego samego QP dla nabrania rozpędu, następnie - wracając - wjedź na oparte o mur deski i wybij się z klombu tak, żeby wykonując boneless dolecieć do dachu. Z niego przeskocz na maszt od flagi i grindując po nim dostań się do Carlsbad Area, gdzie kilka małych ramp i gapów pozwoli ci zdobyć trochę punktów.

Collect S-K-A-T-E
S: Po rampie po prawej stronie zjedź na dół. Po drodze zrób grinda na poręczy i złap literkę.
K: Dostań się na podwyższenie, wyskocz z QP i zdobądź K
A: Zjedź z podwyższenia, przejedź lewym tunelem, wykonaj grind po poręczy koło schodów i złap A.
T: Na dole skręć w prawo, zjedź na dół, wyskocz na QP i zdobądź kolejną literkę.
E: W rogu, niedaleko dwóch baraków znajdziesz dwa drewniane QP, nad jednym z nich zdobędziesz ostatnią literką.

Wallride 5 Bells
1: Wybij się z małej rampy po prawej stronie od miejsca, gdzie zaczynasz poziom, i wykonaj wallride przez pierwszy dzwonek.
2: Jedź do przodu, zjedź na dół po rampie, omiń pierwszą wnękę i za budynkiem skręć w prawo. Na ścianie naprzeciwko znajduje się kolejny dzwonek. Podjedź pod odpowiednim kątem, skocz i zrób wallride przez niego.
3: Jeszcze raz skręć w prawo i wjedź na górę po rampie przy schodach. Na przeciwległej ścianie znajduje się trzeci dzwonek. Wjedź na pochyły mur po lewej stronie, wyskocz i wykonaj wallride w prawo tak, żeby trafić w dzwonek.
4: Wróć na dół, skręć w prawo i jedź do końca. Tutaj na ceglanej ścianie znajduje się kolejny dzwonek, podjedź pod odpowiednim kątem i jeszcze raz wykonaj wallride przez dzwonek.
5. Piąty dzwonek znajduje się na śmietnikiem w rogu, za barakami. Podjedź do śmietnika pod małym kątem, zrób boneless, a następnie wallride przez dzwonek.

Collect 5 Hallpasses
1: Z miejsca startu jedź prosto i wykonaj grind na poręczy dzielącej rampę prowadzącą w dół. Po drodze złapiesz pierwszą przepustkę.
2: Przejdź obok pochylonych stołów i zrób boneless, aby złapać kolejną przepustkę.
3: Naprzeciwko zobaczysz dwie pochyłe poręcze, a nad przerwą między nimi następną przepustkę. Wskocz na poręcz, wykonaj grind do końca i przeskocz na drugą poręcz. W locie złapiesz przepustkę.
4: Po wylądowaniu skręć w lewo, nad jednym z drewnianych QP znajdziesz następną przepustkę.
5: Przejedź na drugą stronę dziedzińca i zbierz ostatnią przepustkę.

Kickflip TC's Roof Gap
Krawężnik przed śmietnikiem nazywa się Bendy's Corner. W jego pobliżu znajdziesz przed jednym z baraków małą rampę. Wskocz za jej pomocą na dach baraku, nie zatrzymując się, przeskocz na następny wykonując w locie kickflip.

Grind 3 Roll Call Rails
1: Pierwsza poręcz została nazwana Nightmare Rail. Znajduje się dokładnie naprzeciwko miejsca, w którym zaczynasz - ciągnie się wzdłuż schodów. Wykonaj grinda na tej poręczy, a zaliczysz pierwszą część zadania.
2: W pobliżu śmietnika, między Bendy's Corner a dwoma drewnianymi QP, znajduje się kolejna poręcz. Aby na nią wskoczyć, trzeba się wybić z małej drewnianej rampy. Zrób to, wykonaj grind i masz drugą część zadania za sobą.
3: Teraz jedź do miejsca, gdzie są schody, i na górę. Rampa koło nich, poręcz, która je przedziela, jest ostatnią, którą musisz pokonać. Wjedź na górę, zawróć, wykonaj grinda i masz całe zadanie z głowy.

Find the Secret Tape
Taśma wisi w powietrzu po drodze do Carlsbad Area. Wjedź do Rancho Stage, dostań się na podwyższenie, rozpędź się na drewnianym QP i jadąc celuj na deski oparte o podwyższenie. Zjedź po nich i wybij się z klombu, o który się opierają, wykonaj boneless, aby wskoczyć na dach. Stąd jeszcze tylko jeden boneless między dachami, aby w locie złapać taśmę.

100% Goals and Cash

50 Dolarów
1. Jedna połowa HP koło miejsca startu pozwoli ci zdobyć pierwszy banknot
2. Użyj małej rampy koło pierwszego dzwonka, aby wskoczyć na dach. Po lewej jego stronie znajdziesz kolejne dolce.
3. Przez szybę przeskocz na kolejny dach i zbierz kasę, która tu leży.
4. Przeskocz przez lewą stronę płotu na lewo od Nightmare Rail. Wyskocz z końca małego daszku i zbierz kolejny banknot.
5. Na dole Nightmare Rails skręć w prawo, w obszar między budynkami. Wyskocz z QP, aby zdobyć kasę.
6. Na obszarze z podwyższeniem i QP na nim wjedź w jedną z alków, znajdziesz tam 50 dolarów.
7. Kolejną pięćdziesiątkę znajdziesz na daszku powyżej. Rozpędź się na chodniku i używając klombu wskocz na dach. Zabierz kasę.
8. Gdy będziesz wskakiwał na dach naprzeciwko QP na tym obszarze, zdobędziesz kolejną kasę.
9. I już na samych dachu, tam, gdzie znalazłeś taśmę, będziesz mógł zdobyć ostatni banknot.

100 Dolarów
1. Z daszku, na który możesz wskoczyć z rampy koło pierwszego dzwonka, przeskocz na kolejny dach, a z niego skocz na poręcz i wykonaj grinda. Po drodze zdobędziesz kasę.
2. W obszarze z QP na podwyższeniu, na jednym z dachów znajduje się 100 dolarów. Wskocz tam, używając boneless.
3. Na dachu w pobliżu miejsca, gdzie znalazłeś taśmę, zdobędziesz 100 dolarów wyskakując z QP.

Marseille
Tutaj masz szansę zdobyć swój pierwszy medal oraz międzynarodową sławę. Zdecydowanie sprzyjają temu warunki. Niezależnie od tego, czy wolisz rampy, czy skating uliczny, znajdziesz coś dla siebie. Grindowanie na poręczach otaczających baseny, na krawędziach QP, na murkach, skakanie z każdej praktycznie powierzchni - możliwości są praktycznie nieograniczone. Właściwie łącząc grind i manual można przejechać cały tor, zdobyć ogromną liczbę punktów i zapomnieć kompletnie o skakaniu. Nie zapomnij przy tym o lampach i wysoko zawieszonych poprzeczkach, na nich też można zdobyć sporo punktów. Celem jest generalnie wywarcie jak najlepszego wrażenia na sędziach, więc bądź efektowny i nie wywracaj się. Ponieważ punkty nie są tu rzeczą najważniejszą, nie będę mówił, gdzie można zdobyć ich najwięcej, sami się pobawcie.

Ukryty obszar
Naprzeciw miejsca, gdzie zaczynasz jazdę, znajduje się podwyższenie, na którym rosną drzewa. Wskocz na nie i jedź wzdłuż płotu. Jedno z drzew jest podparte deseczką, przetrąć ją i poczekaj kilka sekund, drzewo się wywróci i odkryje wjazd do krypty.

Zadania

50 Dolarów
1: Skręć w lewo po rozpoczęciu poziomu, zobaczysz dwie skrzynki (funboxy) pod francuskimi flagami. Rozpędź się, wybij się z jednego z funboxów i zrób wallride aby dosięgnąć banknotu.
2: Gdy otworzysz już sobie ukryty obszar i wskoczysz tam, odwróć się i zabierz kolejną pięćdziesiątkę.
3-4: Pozostałe dwa banknoty wiszą nad poręczami w krypcie, po lewej i prawej stronie.

100 Dolarów
1: Użyj QP na wprost i na lewo od miejsca startu, aby wskoczyć na poprzeczkę z transparentem. Wykonaj grind na niej, aby zdobyć pierwszą stówę.
2: Drugą zdobędziesz w krypcie, wybijając się z krawędzi fontanny i przeskakując przez nią.

New York
Plansza w Nowym Jorku zdecydowanie nie będzie odpowiadać miłośnikom skakania po rampie, dlatego przyda się podkręcenie statystyk manual i balance. Przydadzą się one podczas każdego przejazdu, długie kombosy grind-manual są esencją tego poziomu, można w tym celu wykorzystać wszystko od krawężników, przez ławki, aż po klasyczne poręcze. Można również przenieść się nieco niżej, koło nieczynnego sklepu, i tam poskakać na jedynej chyba na tym poziomie rampie. Jeżdżąc, warto zebrać wszystkie Subway Tokens, aby otworzyć drzwi do windy prowadzącej na peron kolejki. Stamtąd, grindując po torach, można przenieść się do całkiem innego obszaru. Uwaga: ulice ■ tym poziomie nie należą do najbezpieczniejszych, a to dzięki szalonym kierowcom taksówek.

Lista zadań

Zdobycie punktów
Najbardziej chyba imponujący ciąg trików na tym poziomie można wykonać dokładnie po rozpoczęciu poziomu. Zauważ, jak długa jest ściana po twojej lewej stronie. Wskocz na nią i grinduj. Przeskocz wejście do parku i dalej grinduj. Ściana skręci w lewo przy końcu. Gdy zaczniesz tracić równowagę, zeskocz do manuala, podskakuj i rób manuale, aż dojedziesz do końca ulicy, gdzie będziesz miał dwie możliwości. Albo skręcisz w lewo, i powtarzając skok i manual dotrzesz do kolejnego wejścia do parku, gdzie będziesz mógł wskoczyć na płot i grindować dalej, albo zakończysz ten ciąg wykorzystując QP naprzeciwko drugiego wejścia do parku, skoczysz i wykonasz graba lub kicka. Jeśli nic nie popsujesz, powinieneś zdobyć od 50 do 100 tysięcy punktów na sam początek.

Ścieżka z tyłu parku jest kolejnym miejscem, które pozwala zdobyć sporo punktów dzięki samym grindom. Zacznij na płocie, przeskocz na ławki, następnie dostań się na ladę w małym ceglanym budynku, z niej przeskocz na płot otaczający wodę, jeśli dasz radę, zakończ wszystko jakąś ewolucją na QP przy ścianie.

Gdy zdobędziesz wszystkie Subway Tokens, będziesz mógł wjechać na peron kolejki (na lewo od miejsca startu), stąd możesz wykonać bardzo długi ciąg grindów, przeskakując z toru na tor i kończąc na obszarze nazywanym Brooklyn Banks, gdzie pojeździsz na poręczach, kilku QP i paru innych sprzętach.

Collect S-K-A-T-E
S: Przeskocz nad wejściem do parku, aby zdobyć S.
K: Grinduj dalej po murku otaczającym park, aż dojedziesz w pobliże K. Gdy będziesz blisko, podskocz, aby je zdobyć. Jeśli chybisz, zawsze możesz wykorzystać ceglany QP, aby po nie wyskoczyć.
A: Literka A unosi się nad podstawą statuy. Użyj ceglanego QP, aby nabrać prędkości, wybij się z podstawy statuy i wykonaj bo-

neless, aby złapać A.
T: Opuść to miejsce, przejeżdżając pod mostem, i na górze skręć w lewo. Wykonaj grind na płotku otaczającym wodę, aby złapać T.
E: Ostatnia literka wisi przy ścianie budynku w pobliżu dużej skały, nie powinno być problemu ze złapaniem jej.

Ollie the Hydrants
1: Jedź wzdłuż murku po lewej stronie. Gdy dojedziesz do skrzyżowania w kształcie litery T, skręć w lewo, pierwszy hydrant stoi na chodniku koło budynku. Wyceluj dobrze, wyskocz i strąć hydrant. Na początku może to być trochę trudne, ale próbuj.
2: Na przeciwległym końcu ulicy, przed blokadą drogową, znajduje się kolejny hydrant.
3: Wróć do miejsca, gdzie zaczynałeś, i jedź dalej. Skręć, znajdziesz się na ulicy oznaczonej policyjną taśmą. Po lewej stronie znajduje się ostatni hydrant

5 Subway Tokens
1: Skręć w lewo do parku, jedź w stronę mostu i wykonaj grind na poręczy, aby zdobyć pierwszy token.
2: Wjedź w ścieżkę prowadzącą do góry, wykonaj grind na poręczy po lewej stronie, aby zdobyć kolejny.
3: Przejedź przez ulicę i wyskocz z QP, aby zdobyć trzeci token.
4: Po skoku nabierzesz prędkości, wjedź na małą rampę prowadzącą na placyk z pomnikiem, w powietrzu złap następny token.
5: Przejedź pod mostem, skręć w lewo i wyskocz ze skały, nad którą wisi ostatni token.

Otworzyłeś wejście na peron, miłej zabawy.

50-50 Joey's Sculpture
Skręć w prawo od miejsca startu, przejdź na drugą stronę ulicy i znajdź długą rurę wystającą trochę nad poziom chodnika - podobno jest to rzeźba. Wykonaj na niej grind 50-50, aby zaliczyć to zadanie.

Grind the Subway Rails
Gdy otworzysz już wejście na peron, wejdź na górę, podjedź do końca peronu, odwróć się, weź rozpęd i gdy już prawie dojedziesz do końca, skocz w lewo. Wyląduj na prawym torze wykonując grind. Trzymaj trik tak długo, aż zobaczysz komunikat o wykonaniu zadania.

Find the Secret Tape
Przedostań się do Brooklyn Banks, wykonując wallride na ścianie oddzielającej go od terenu głównego lub jadąc torami. Gdy już się tu znajdziesz, rozglądnij się za długą, betonową rampą prowadzącą do góry. Wjedź na górę po prawej stronie, na końcu skocz na rurkę po lewej i wyląduj na niej wykonując grind. Kontynuując ten trik zauważysz mniejszą rurkę z lewej strony, gdy się zbliżysz, przeskocz na nią. Na jej końcu znajdziesz taśmę, podskocz i zabierz ją.

100% kasy

50 Dolarów
1: Pierwsza pięćdziesiątka wisi nad wejściem do windy prowadzącej na peron. Wykonaj boneless, aby ją złapać.
2: Wjedź na górę, na peron, i zeskocz na dach po lewej stronie. Jadąc po nim, zdobędziesz kolejną pięćdziesiątkę.
3: Kolejny banknot wisi nad torami kolejowymi.
4: Jeszcze jeden zdobędziesz na rampie prowadzącej do Secret Tape. Będziesz musiał wykonać boneless, aby podskoczyć tak wysoko.
5. Następna pięćdziesiątka czeka na tej samej rurce, na której zdobywasz Secret Tape.
6. Ostatni pieniążek znajdziesz nad jednym z trochę zakamuflowanych QP w pobliżu torów kolejowych.

100 Dolarów
1: Pierwszą stówę zdobędziesz na prawo od miejsca, gdzie zaczynasz poziom, zjedź na dół, tam, gdzie jest podstawa dziwnej rzeźby, weź rozpęd na QP pod rzeźbą i wyskocz z rampy, nad którą wisi banknot.
2: Jadąc torami, wybierz ten po prawej stronie. W pewnym momencie będziesz musiał zeskoczyć w prawo, aby zdobyć kolejny banknot.
3: Jeszcze jedna stówka wisi nad płotem w pobliżu boiska do koszykówki. Weź rozpęd na QP, skieruj się w stronę płotu i wyskocz jak najwyżej, aby złapać kasę.
4: Wróć na ulicę z taśmą policyjną. Za hydrantem, w małej niszy, zdobędziesz ostatni banknot.

250 dolarów
1: Rzadki 250-dolarowy banknot wisi nad głową pomnika. Nabierz prędkości na ceglanym QP i wybij się z podstawy pomnika, wykonując boneless - w locie złapiesz kasę. Może to się początkowo wydawać niemożliwe, ale jest całkowicie wykonalne.

Venice Beach
Venice Beach to kolejna plansza, na której każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Mnóstwo QP, wiele możliwości transferów, kilometry krawędzi do grindowania pozwalają naprawdę dobrze się bawić. Można wskoczyć na jeden z niższych dachów i dalej, jak małpa, przeskakiwać z jednego na drugi. Będziesz mógł wykonać, co tylko sobie wyobrazisz - w końcu to Południowa Kalifornia, "land of dreams", jak piszą na rejestracjach samochodów.

Zadania

Zdobywanie punktów
Jeśli preferujesz zdobywanie punktów na rampie, jest tu tylko jedno miejsce nadające się do tego naprawdę. Zaraz po rozpoczęciu skręć ostro w lewo i zjedź na dół, a znajdziesz się w środku QP ustawionego w kształcie podkowy. Tutaj możesz skakać do woli, od czasu do czasu pomagając sobie jakimś grindem lub lipem, lądując w manualu, wykonując serię trików na ziemi i wyskakując z drugiej strony, aby zakończyć ze sporą liczbą punktów.

Z tego miejsca możesz wskoczyć wyżej. Rozpędź się i wybij się z QP równoległego do ściany. Wykonaj boneless i wyląduj w grindzie. Wykorzystaj QP otaczające dach, aby nabrać prędkości i grinduj po kablach, skacz z jednego na drugi, ląduj w manualu, dojeżdżaj do QP, rozpędzaj się i zaczynaj wszystko od początku.

Możesz zeskoczyć na dół do obszaru nazywanego Venice Ledge i poskakać na QP, które tu znajdziesz, wykonując transfery z jednego na drugiego. Gdy ci się znudzi, przejedź przez piasek i zabaw się na poręczach w obszarze nazywanym Seaside. Tam wyskocz z QP, następnie wykonaj grind na poręczy aż do miejsca zwanego Graffiti Pits.

Tutaj niemożliwe kombinacje trików stają się możliwe i mogą być jeszcze bardziej rozbudowane dzięki stolikom porozmieszczanym tu i tam. Każdy z nich może służyć jako minirampa. Zacznij od grinda na ławkach otaczających ten teren, wyląduj w manualu i jedź w stronę stolika, cały czas w manualu wyskocz, wykonaj graba, wyląduj w manualu i powtórz całą operację tyle razy, ile jesteś w stanie.

Jeśli to cię nie satysfakcjonuje, użyj któregoś z QP, aby dostać się na dachy. Tutaj możesz wykonywać manuale tak długo, jak się da. Nie przerywając ich, możesz wykonywać grindy na krawędzi dachu, przeskakiwać na następny dach, lądować w manualu itd., itp.

Innym wspaniałym miejscem na kombinowanie manual/grind/manual jest chodnik za miejscem, w którym zaczynasz. Stojące tutaj płoty dają spore możliwości grindowania (pamiętaj, aby nie wykonywać ciągle jednego grinda), a gdy dojedziesz do ich końca, możesz wylądować w manualu, wyskoczyć z QP i zakończyć cały ciąg efektownym trikiem. Punkty, jakie przy tym zdobędziesz, z pewnością cię zdziwią.

Collect S-K-A-T-E
S: Skręć w prawo po rozpoczęciu poziomu i wykonaj grind na płocie po lewej stronie. Gdy dojedziesz do budynku, wskocz na jego dach i zabierz S.
K: Teraz skręć w lewo, podjedź do krawędzi budynku i wykonaj boneless, aby przeskoczyć na następny budynek i zabrać z niego kolejną literkę.
A: Pojedź w miejsce, gdzie stoją stoliki. Przy jednej ze ścian stoi szeroki QP, użyj go, aby dostać się na dach i zabrać literkę A.
T: Przeskocz na następny dach (po lewej stronie), pomagając sobie rampą, jeśli będzie to potrzebne. Wyskakując z dziwnej rampy, zdobędziesz kolejną literę.
E: Zjedź na dół, nad QP wisi ostatnia z literek.

Ollie the Magic Bum 5X
1: Musisz przeskoczyć przez pięciu bezdomnych. Przejdź przez obszar ze stolikami trzymając się lewej ściany, omiń pierwszą drogę w bok i skręć w drugą. Koło ściany po lewej stronie śpi bezdomny. Przeskocz nad nim.
2: Wróć w pobliże stolików i wybierz drogę, którą przed chwilą ominąłeś, wjedź w nią. Kolejny bezdomny śpi przed QP.
3: Wróć do miejsca, gdzie zacząłeś, i jedź wzdłuż płotu. Koło budynku śpi następny bezdomny, przeskocz przez niego i jedź dalej.
4: Skręć i kieruj się w lewo. Pod rurką łączącą dwa dachy śpi następny pan, przez którego musisz przeskoczyć.
5: Wróć do miejsca, gdzie zaczynałeś, w pobliżu, po lewej stronie znajdziesz ostatniego śpiącego.

Collect 5 Spray Cans
1: Skręć w lewo, zjedź na dół i złap pierwszą puszkę wiszącą nad QP.
2: Wróć, przejdź przez miejsce startu i wykonaj grind na płocie, zeskocz na drewnianą skrzynię, aby złapać następną puszkę.
3: Wróć na górę i tym razem jedź wzdłuż płotu po prawej stronie aż do końca. Wyskocz z QP, żeby złapać kolejną puszkę.
4: Przeskocz przez niską ścianę po prawej stronie i skieruj się w stronę dwóch dużych QP. Wykonaj transfer z jednego na drugi, w locie zdobędziesz puszkę.
5: Wróć do stolików, najlepiej użyć w tym celu QP zagłębionego w ścianie, wykonaj z niego transfer przez dach na QP po drugiej stronie. Gdy wylądujesz, przejdź przez ten teren do Seaside Rail Area, tutaj nad QP wisi ostatnia puszka.

Tailslide Venice Ledge
Z Seaside Rail Area wykonaj transfer z QP przez ścianę. Gdy wylądujesz, skieruj się lewo w stronę tylnej ściany. Skręć w prawo, Venice Ledge znajdzie się dokładnie przed tobą. Wskocz na krawędź i wyląduj w grindzie tailslide, jedź w prawo i w dół. Gdy dotrzesz na dół, wypełnisz zadanie.

Hit 4 VB Transfers
1: W miejscu startu zawróć, wskocz na płot i grinduj, przeskocz na krawędź i dalej grinduj. Zeskocz przed końcem i przygotuj się do skoku z QP po prawej stronie. Musisz dość dobrze dobrać kąt, celuj w środek rampy pod niewielkim kątem i w locie obracaj się w prawo. Twoim celem jest druga rampa. Może ci to zabrać trochę czasu, gdyż trzeba podjechać pod odpowiednim kątem i polecieć dość daleko. Oczywiście twoje statystyki Air i Hangtime muszą być odpowiednio wysokie. Po wykonaniu skoku zaliczysz VB Huge Transfer.
2: Po tym skoku skręć w prawo i przejedź koło QP, którego użyłeś, by zdobyć trzecią puszkę. Skręć w lewo do HP. Po prawej stronie nabierz prędkości i z drugiej strony wyskocz tak, żeby przeskoczyć dach i trafić w QP - zaliczysz VB Pit Transfer.
3: Przejedź koło stolików. Kieruj się w miejsce, gdzie znalazłeś pierwszego bezdomnego. W pobliżu, na HP, nabierz prędkości, wyskocz z rampy znajdującej się dalej od plaży, przeleć kawałek w bok (w prawo) i wyląduj, aby zaliczyć VB Skinny Gap.
4: Jedź do Seaside Handrail area i przeskocz przez ścianę do Venice Ledge Area. Jedź w lewo w stronę dużego QP. Wjedź na niego pod takim kątem, żeby przeskoczyć na mniejszego QP i zaliczyć VB Ledge.

Find the Secret Tape
Zdobycie taśmy jest prostsze, niż się wydaje, potrzebny jest tylko odpowiednio wysoki poziom statystyki Ollie. Z miejsca startu zjedź po schodach. Widzisz długi kabel między dwoma słupami? Dokładnie pod nim znajduje się kilka desek opartych o stoły. Celuj w środkowy stół, dokładnie pod taśmą. Gdy tylko w niego trafisz, wykonaj boneless, aby wyskoczyć wysoko w górę i złapać taśmę.

100% kasy

50 dolarów
1: Zawróć po starcie i wykonaj grind na płocie, aby zdobyć pierwszy papierek.
2: Grinduj dalej po kolejny banknot.
3: Skręć w lewo, gdy dojedziesz do QP na końcu chodnika, skręć w stronę Westide Transfer, kolejna pięćdziesiątka wisi nad płotem po prawej stronie.

100 dolarów
1: Wykonaj grind na Seaside Handrail, aby zdobyć pierwszą stówkę.
2: Nad VB Pit Transfer wisi kolejny zielony papierek.
3: Wskocz na płot i grinduj na nim, aż będziesz mógł wskoczyć na niski budynek. Skręć w lewo w stronę kabla łączącego dwa

budynki. Przejedź po nim i zdobądź kolejną stówkę.
4: Na tym samym dachu przeskocz przez Muska's Gap (gdzie zdobyłeś literę K), skręć w lewo i zabierz kolejny banknot.
5: Naprzeciwko Skinny Transfer znajduje się Fatty Transfer. Rozpędź się porządnie, wybij się z HP i, lecąc wzdłuż krawędzi trójkątnego dachu, złap ostatnią stówę.

250 dolarów
1: Pierwsza wisi nad betonową przybudówką. Wskocz na płot i grinduj aż do budynku, następnie dużym łukiem zakręć i wjedź na rampę, która prowadzi na tył. Rozpędź się, wyskocz z rampy, używając boneless, i złap kasę.
2: Kolejny banknot zdobędziesz w pobliżu Skinny Transfer. Rozpędź się na HP i po stronie skinny wybij się, ale w stronę przeciwną niż robiłeś transfer. Jeśli dobrze wybierzesz kąt, wykonasz dość trudny transfer na rampę stojącą na dachu, po drodze złapiesz kasę.
3: Ostatni banknot o tym nominale znajduje się nad wysoko umieszczonym kablem. Korzystając z QP ustawionych w kształcie podkowy, dostań się na górę, okrążaj kable, aż znajdziesz ten, nad którym wisi banknot. Użyj rampy, aby nabrać rozpędu, wskocz na wyżej umieszczony kabel, wykonaj grind, przeskocz na kolejny kabel i grinduj, aż złapiesz kasę.

Ventura
Ventura's SkateStreet to nie tylko miejsce, gdzie odbywają się drugie zawody, czekające, aż je wygrasz. To także istny raj dla wszystkich skaterów, gdyż każdy znajdzie tutaj coś dla siebie. Są tu wielkie HP, mnósto QP, wspaniały basen, niezliczone poręcze i funboxy i wiele innych. Możliwości jest na tyle dużo, że każdy chyba musi znaleźć własny sposób na tę planszę. Bawcie się transferami, przeskakiwaniem z rurki na rurkę i lipami w najbardziej niedostępnych miejscach, ale przede wszystkim pokażcie wszystkie swoje umiejętności. Złoty medal można zdobyć jeżdżąc choćby tylko w basenie, ale czy nie jest to zbyt monotonne?

Zadania

[illegible] dolarów
1. Grind na zaokrąglonej rurce na HP nie tylko otwiera ukryty obszar (Van area), ale również pozwala ci zdobyć pierwszą pięćdziesiątkę.
2. Drugą znajdziesz nad poręczą umieszczoną na skrzyni koło HP.

100 dolarów
1. Pierwsza stówa wisi nad długą poręczą na prawo od fali - czyli tej bardzo wysokiej rampy.
2. Z HP skocz w bok (w stronę przeciwną do basenu), aby wylądować na terenie dla widzów. W pobliżu poręczy wisi kolejna stówa, ale będziesz musiał wykonać tzw. leap of faith (skok z bardzo dużej wysokości), aby ją złapać.
3. Gdy otworzysz Van area, wjedź tam i przeskocz nad ciężarówką, aby zdobyć kolejny banknot.
4. Wykonaj na fali grind w lewo, na końcu skocz na rurkę i złap z niej ostatnią stówkę.

250 dolarów
1. Pierwszy banknot o tym nominale wisi bardzo wysoko. Nabierz prędkości i wyskocz w górę z rampy naprzeciwko niekończącej się ściany.
2. Wjedź do Van Secret area, przy stoi para QP. Wykonaj transfer z jednego na drugi i po drodze złap kasę.

Philadelphia
Witajcie w królestwie grindowania. Oczywiście nie tylko, Phylliside Park (do którego dostaniesz się wywracając słupy telefoniczne na płot) zawiera wszystko to, o czym może marzyć skater, długie poręcze, halfpipe'a i betonowe rampy, czekające tylko, aż zaczniesz po nich szaleć. Oczywiście na ulicach też jest co robić, musisz jedynie uważać na szalejący po jezdni autobus, który na pewno nie zatrzyma się na twój widok.

Zadania

Zdobycie punktów
Ta plansza to istna skarbnica punktów, trzeba tylko wiedzieć, jak się za nie zabrać. Dobrym miejscem na początek jest długa krawędź na wprost i na lewo od miejsca startu. Za pomocą boneless wskocz na nią i grinduj aż do końca. Zeskocz na manuala i wykonaj grind na kolejnej krawędzi. Po raz kolejny zeskocz do manuala i podjedź do fontanny. Grinduj wokół niej, następnie wskocz na schody i skate'uj po nich, aż ci się znudzi. Jeśli masz odpowiednio wysokie statystyki, możesz w ten sposób zdobyć nawet 100 tysięcy punktów.

Kolejne dochodowe miejsce to Phillyside Park, najpierw jednak trzeba się tam dostać. Kluczem jest okrągły budynek koło pierwszych schodów. Wjedź wąskim chodnikiem i wykonaj grind na poręczy po lewej stronie. Dalej grinduj po kablu telefonicznym, jeśli dojedziesz odpowiednio daleko, słupy wywrócą się i zlikwidują płot, który bronił wjazdu do parku. Być może będziesz musiał próbować kilka razy, ale warto.

Gdy już dostaniesz się do parku, wskocz na poręcz po prawej stronie i grinduj aż do jej końca, zeskocz na manuala i zakończ całość lipem. Pomęcz HP, korzystając z wszystkich dostępnym ci trików, na koniec przenieś się do drugiej części parku.

Tutaj znajdują się tzw. bowls, czyli betonowe (w tym wypadku) rampy, łącz manuale z lipami oraz grabami i kickami, im dłuższa seria, tym więcej punktów dla ciebie. W Phillyside możesz spokojnie zdobyć 250 tysięcy punktów, szczególnie korzystając z grinda na poręczy zakończonego lipem na HP.

Collect S-K-A-T-E
S: Jedź przed siebie po starcie. Zauważysz klomb, na którym rosną dwa drzewa. Wskocz na niego, przejedź przez trawę do krawędzi po lewej stronie. Grinduj do końca i zaraz przed ścianą wykonaj boneless, aby złapać S.
K: Po wylądowaniu skręć w lewo. Zauważysz półokrągłe murki, użyj jednej z nich, aby za pomocą boneless wskoczyć na markizę. Grinduj lub jedź, aż złapiesz kolejną literę.
A: Dokładnie naprzeciwko, koło klombu, zdobędziesz literę A.
T: Wskocz na niskie schody i wykonaj grind na prowadzącej do budynku poręczy po lewej stronie. W połowie złapiesz następną literę.
E: Wróć do niskich schodów i wskocz na klomb po prawej stronie. Przez trawę podjedź do prawej - krótszej - krawędzi i przy samym końcu klombu wykonaj boneless, aby zdobyć E.

Drain the Fountain
To dość trudne zadanie, ale oczywiście możliwe do wykonania. Widzisz krawędź po prawej stronie od miejsca startu? Grinduj nią, aż dotrzesz do ramp. Przeskocz z jednej na drugą i przygotuj się do grindu na środkowej poręczy. Nie tracąc prędkości, wykonaj boardslide na dół i wybij się z krawędzi klombu. W ostatnim momencie wykonaj boneless, aby wskoczyć na balkon. Uważaj, czasem będziesz musiał skok zakończyć grindem na poręczy i dopiero z niej przeskoczyć na balkon. Gdy już się tam znajdziesz, przejedź przez zawory, aby osuszyć fontannę.

Collect [illegible] Bells
1: Przejedź przez funboxa naprzeciwko miejsca startu. Jedź do przodu trzymając się lewej strony. Będziesz musiał podskoczyć, aby zdobyć pierwszy dzwonek.
2: Po zdobyciu go skręć od razu w prawo i wskocz na klomb, zabierz dzwonek wiszący koło kabla.
3: Zeskocz na ziemię i skieruj się w stronę półokrągłego kamienia koło niebieskiej markizy. Wybij się z niego, aby złapać kolejny dzwonek.
4: Wskocz na klomb na lewo od fontanny (mając z tyłu markizę). Dzwonek wisi niedaleko krawędzi, będziesz musiał wykonać boneless, aby go złapać.
5: Skręć w prawo i jedź, aż dojedziesz do schodów, wykonaj grinda po poręczy na górę i wyskocz z rampy, aby zdobyć ostatni dzwonek.

Bluntslide the Awning
Rozpędź się dobrze zjeżdżając po schodach i skieruj się w stronę półokrągłej kamiennej rampy. Wyskocz z niej, robiąc boneless, i postaraj się trafić w markizę, wykonując na niej bluntslide. To już wszystko

Liptrick 4 Skatepark Lips
1: Wykonaj jakiegokolwiek lipa w Phillyside, aby zaliczyć Phillyside HP Lip.
2: Przenieś się do drugiej części parku, popatrz w prawo, zobaczysz trzy betonowe rampy. Wykonaj lipa na środkowej, aby zaliczyć Phillyside New Bowl Lip.
3: Teraz podjedź do dużej betonowej rampy z wrzutem "Get Some". Kolejny lip i zaliczyłeś właśnie Big Bowl Lip.
4: Dokładnie naprzeciwko tej rampy znajduje się Mid Bowl, wykonaj na niej lipa, [illegible] zaliczysz całe zadanie.

Find the Secret Tape
Z miejsca rozpoczęcia poziomu jedź nieco w lewo, aż zobaczysz długi klomb koło fontanny. Wskocz na jego lewą krawędź i wykonaj grind. Po prawej stronie zauważysz miejsce, z którego wychodzi kabel. Skończ grind, podjedź tam i wskocz na kabel, co może być trudne, gdyż jest on umieszczony pod dość ostrym kątem. Grindując po kablu, dotrzesz do taśmy.

100% kasy

50 dolarów
1: Otwierając dostęp do Phillyside, zdobędziesz pierwszy banknot, wisi on nad drutem prowadzącym do słupa telefonicznego.
2-3: Po osuszeniu fontanny znajdziesz w niej dwie pięćdziesiątki.
4: Nad klombem na lewo od fontanny znajdziesz ostatni banknot o tym nominale.

100 dolarów
1. Gdy będziesz na balkonie, wykonaj boneless na prawo, aby zdobyć stówę.
2. Druga wisi w powietrzu nad fontanną. Użyj QP stojącego w rogu, aby nabrać prędkości, wyskocz z rampy koło fontanny i zabierz kasę.

250 dolarów
1: Wykonaj bardzo wysoki skok na HP w Phillyside, aby zdobyć pierwszy banknot.
2: Wykonaj transfer z HP do drugiej części parku, łapiąc po drodze kasę.
3: Wyskocz wysoko z Mid Bowl, żeby zdobyć kolejne dolary.
4: Skacząc na balkon zdobędziesz kolejną kasę, wisi dokładnie nad środkiem poręczy.
5: Grindując po taśmę, nie kończ ewolucji po jej zdobyciu, jedź dalej, żeby zdobyć kolejny banknot.
6: Z balkonu zauważysz 250 dolarów wiszących nad kablem telefonicznym. Grinduj po balkonie w lewo, aż będziesz mógł przeskoczyć na kabel. Wyląduj w grindzie i zabierz ostatni banknot.

Mexico
Bullring w Mexico to naprawdę wyjątkowa plansza. Na szczycie ogromnego HP, na środku stadionu stoisz ty, a wszyscy na ciebie patrzą. Od czego zacząć? Od ramp, które widzisz wszędzie? A może od razu rzucić się na słynne El toro? Odpowiedź nie jest łatwa, weź głęboki oddech i wystartuj w tych ostatnich już w tej grze zawodach. Jest to kolejna plansza na tyle rozbudowana, że nikomu nie powinno sprawić trudności znalezienie czegoś dla siebie. Tak jak na zawodach, najważniejszy jest efekt, a nie liczba punktów.

Zadania

100% kasy

250 dolarów
1-4: Na całym poziomie znajdziesz tylko banknoty o tym nominale. Pierwsze cztery zdobędziesz grindując po kablach wiszących nad stadionem. Na terenie znajdują się cztery bramy, i startując spod każdej z nich zdobędziesz jeden banknot.
5-8: Kolejne cztery banknoty zdobędziesz zbierając dziwne zielone przedmioty. Musisz przejechać przez każdy z nich, aby odkryć całą kasę.
9: Podjedź do dużej ściany w kształcie banana. Wjedź między nią a QP, używając obydwóch jak HP. Twoim celem jest nabranie prędkości i wyskoczenie tak wysoko, żeby wykonać grind na tyczce z transparentem. Grindując po niej zdobędziesz banknot.
10: Po drugiej stronie areny znajduje się jeszcze jeden transparent. QP przylegający do rury jest dobrym miejscem do nabrania prędkości. Gdy już to zrobisz, przejdź między wzgórkami i wyskocz, aby wykonać grind na maszcie, w prawą stronę. Będziesz musiał podskoczyć, żeby zdobyć ten ostatni banknot.

ZAKOŃCZENIE

Na dzisiaj to już koniec, rzecz jasna nie zostały tu ujęte liczne aspekty gry. Korzystając z tego tekstu z pewnością będziecie w stanie ukończyć wszystkie plansze, ale gra tak naprawdę kryje w sobie dużo więcej, ale o tym napiszemy może już niedługo.

Lethal



producent: EA Sports
platforma: PC, PSX

FIFA 2001

Nie wiem, czy [illegible] tylko moje subiektywne odczucie, ale wydaje mi się, że EA Sports przestała już dążyć do stworzenia idealnego symulatora futbolu. Szczytne idee zastąpili niekiedy taktyką marketingową, którą w tej branży zwykło się nazywać "odcinaniem kuponów". Tak więc w nowej odsłonie FIFY nie należy się spodziewać dużych innowacji. Ale i ja nie mam co narzekać, bo gdyby FIFA 2001 była idealnym symulatorem, to nie miałbym o czym pisać - żadne reguły i schematy nie miałyby miejsca.

OPCJE/KONFIGURACJA

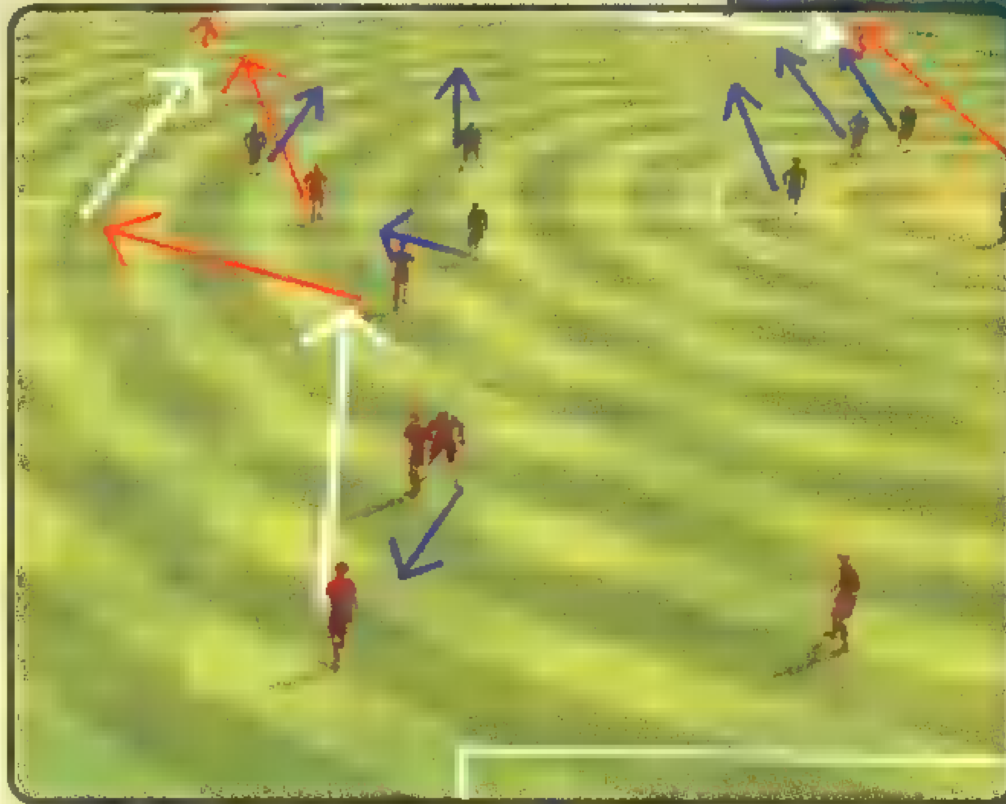
Pierwszą rzeczą, nad jaką należy się zastanowić po uruchomieniu FIFA 2001, jest wybór drużyny. Dla patriotów mam dobrą nowinę: Polska prezentuje się w grze nadzwyczaj dobrze - wg niektórych aż nierealistycznie dobrze. Jeśli jednak będziemy chcieli pograć sobie w lidze, patriotyzm musimy odstawić (ligi polskiej nie uświadczymy) i wybrać któryś z klubów najpopularniejszych lig europejskich. Tutaj mała uwaga - jeśli nasz wybór padnie na Inter Mediolan, należy zwrócić uwagę na ławkę rezerwowych. Gdzieś tam powinien siedzieć sobie gracz o imieniu "No. 9"; jego wyśrubowane statystyki każą wątpić w umiejętności taktyczne komputera, który go tam usadził. Tym graczem jest oczywiście Ronaldo - najwidoczniej nie zgodził się, aby jego nazwisko figurowało w grze. Mamy już team, z którym spędzimy kilka dobrych godzin. Czas więc na... Nie, jeszcze nie. Przed wybiegnięciem na murawę należy odpowiednio ustawić wszelkie opcje i taktyki (nie jest to konieczne, ale niesamowicie ułatwia grę). Ja klasycznie polecam 1-4-3-3 albo 1-3-4-3 z wysuniętym napastnikiem, a obroną ustawioną tak, aby dwóch piłkarzy po bokach włączało się do akcji ofensywnych (nie polecam używania sweepera; nie wiem czemu, ale zupełnie się nie sprawdza - po prostu nie zostaje!), jeden pomocnik na środku może być lekko cofnięty. Oczywiście taktykę maksymalnie ofensywną (choć warto pod IMG 2 ustawić taktykę nieco bardziej defensywną - ale nie aż tak, jak to standardowo proponuje komputer, bez przesady; myślę, że 1-5-3-2 ze średnim wysunięciem do ataku wystarczy w zupełności). Rodzaj podań już zależy od stylu gry. Ja wybrałem krótkie, przenoszące piłkę przez całe boisko w kilku niedługich kopnięciach, o czym jeszcze będzie przy okazji omawiania ataku. Czas już chyba wybiec na murawę. Acz-kolwiek jeśli ktoś nie grał we wcześniejsze wersje FIFY (a są tacy?), warto zapoznać się również z opcją treningu. Weteranów raczej niczego on nie nauczy.

[illegible]

Sterowanie i rodzaje ruchów nie zmieniły się praktycznie od 98 roku. Jedyną innowacją jest nieco inne działanie ślizgów na poszczególne zwody. Właściwie w grze obronnej w nowej odsłonie FIFY należy się jak ognia wystrzegać jednej tylko rzeczy - dopuszczenia do sytuacji "sam na sam". Wbrew pozorom wcale nie jest to tak rzadkie, zwłaszcza gdy nasz ostatni obrońca znajduje się już na środkowej linii boiska. Co zrobić, jeśli to się już stało i przeciwnik idzie na bramkarza, a nasz obrońca jest jakieś trzy metry od niego? Warto zastosować pressing, zwiększy to trochę szybkość i uniemożliwi napastnikowi wszelkie manewry, zmuszając go do prostego rajdu. Gdy już wydaje się nam, że jesteśmy wystarczająco blisko, należy nacisnąć przycisk ślizgu [A]. Oczywiście tylko wtedy, gdy zawodnik nie znajduje się na polu karnym, jeśli już tam jest, to możemy liczyć tylko na jego głupi błąd albo nadludzki wysiłek bramkarza; ślizg w takim przypadku najczęściej kończy się żółtą kartką, a w przypadku bytności na polu przedbramkowym - oczywiście karnym. A skoro już o karnym mowa - jest spora szansa na obronę pierwszego karnego w meczu. To oczywiście żadna reguła, ale warto rzucić się pod spojenie leżące na wprost oczu zawodnika (więc jeśli ten stoi po lewej, to w prawo), nawet często się to udaje. Jeśli chodzi o zwykły, regularny atak komputera, to nie należy się go bardzo bać. Sztuczna inteligencja najczęściej rozgrywa bardzo długie akcje z dziesiątkami nic nie zmieniających podań. Wystarczy tylko przechwycić jedno i wyprowadzić szybką kontrę. Aha, gdy chcemy odebrać przeciwnikowi piłkę, to używamy klawisza przejęcia [D], lepiej nie ryzykować niczym agresywnym [A], a już na pewno nie brutalnym [E]. Ten drugi jednak przydaje się czasem do blokowania strzałów. Wślizg należy zrobić nie na nogi zawodnika, ale bezpośrednio przed nie; skuteczność bloku jest spora. I ostatnia rzecz tycząca się obrony: podania od bramkarza. Polecam wykopać piłkę w lewą stronę boiska do znajdującego się tam pomocnika. Warto używać w takim przypadku radaru, aby widzieć, czy nie jest on dokładnie kryty przez napastnika. W takim przypadku należy natychmiast po wykopaniu nacisnąć przycisk odpowiedzialny za pressing, aby od razu po tym, jak komputer przejmie piłkę, zabrać mu ją.

ATAK

Jedną z niewielu rzeczy zmieniających się rokrocznie jest schemat strzelania bramek - jak zwykle na tyle prosty i efektowny, co zupełnie nierealistyczny. Piłkę dostaje nasz lewy obrońca. Idzie po linii autu (przeciwnicy najczęściej wtedy atakują przez ślizg - mija się go w banalny sposób klawiszem [CTRL]). W przypadku ataku zwykłego należy nacisnąć klawisz spinu, czyli [ALT]. Później wykonujemy jedno podanie do środka, po czym od razu do napastnika znajdującego się po lewej stronie. Mniej więcej w połowie długości pola karnego (ew. 3/4, bo niektórym bramkarzom zdarza się wychodzić na pole przedbramkowe) dośrodkowujemy lobem do napastnika znajdującego się już w polu (znów przydaje się radar). Teraz należy tylko dwukrotnie nacisnąć strzał, skierowując piłkę w któreś z okienek; mamy przepięknie wyglądającą przewrotkę, którą bramkarzowi udaje się obronić raz na kilkanaście strzałów. Innym, choć o wiele trudniejszym sposobem jest rajd na bramkę z kontry albo indywidualna akcja. O ile to pierwsze polega na tym, żeby w porę użyć klawisza zwodu i strzelić w okienko z całej siły (w przypadku zawodników z najbardziej rozwiniętym parametrem celności; u innych można strzelić słabiej, a efekt będzie ten sam - może tylko piłka z mniejszą prędkością przeleci między słupkami), o tyle w drugim trzeba popisać się prawdziwą wirtuozerią przy omijaniu obrony. Jeśli idziemy środkiem, polecam spin lub przerzucenie sobie piłki nad głową, po czym od razu zrobienie "skoku w bok" [CTRL] i strzelenie [illegible] całej siły w okienko - nie dość, że bramka, to jeszcze niesamowicie efektownie zdobyta! Jeśli prowadzimy rajd "sam na sam", a bramkarz zbliża się do nas niebezpiecznie blisko, do strzału (będąc pod kątem do bramki) najlepiej użyć klawisza podania (obojętnie jakiego). Piłka wtedy się ładnie i bez pośpiechu wtoczy na siatkę zaraz obok słupka. A jak pewnie wykonać karny? Najlepiej zmienić pozycję piłkarza [A] i, kiedy ten jest na środku ekranu, kopnąć w któreś z okienek - nie zdarzyło mi się nie trafić do siatki.



[illegible]

To wbrew pozorom nie jest wcale tak łatwe, jak mogłoby się zdawać. Gdy podajemy biegnąc lewą stroną, wg pierwszego schematu strzelenia bramki używamy klawisza podania prostopadłego [Q], który można również określić mianem "na dobieg". Jeśli jednak chcemy przepychać się przez środek, należy używać zwykłego podania, dzięki czemu ryzyko utraty piłki jest mniejsze. Zdarzają się też, niestety, zwłaszcza na poziomie World Class, nieprzyjemne niespodzianki takie, jak nagły atak kilku obrońców. Jedyną szansą jest wtedy przerzucenie piłki na drugą stronę boiska lobem. Nie dość, że nie stracimy Cennej Szmacianej, to jeszcze prowadzić ją będzie praktycznie niekryty zawodnik.

STAŁE FRAGMENTY GRY

O rzutach rożnych właściwie nie ma co pisać. Najlepiej dośrodkowywać naciskając przycisk [A] (bez zmiany ustawienia pod bramką skierować piłkę z przewrotki w okienko - szanse dla bramkarza, o ile piłka dostanie się do napastnika, żadne). Inaczej sprawa wygląda w przypadku wolnych. Jeśli zawodnik wykonujący go nie znajduje się na połowie boiska (bo wtedy najlepiej kopnąć na pole karne i od razu włączyć pressing), nie należy używać najmocniejszego strzału (czerwony pasek), gdyż spowoduje to tylko wybicie szyby w oknie Pana Boga. O wiele lepiej jest podkręcić piłkę i puścić ją po ziemi tak, aby ominęła mur i trafiła do napastnika znajdującego się przed samym bramkarzem. Wtedy bramkarz rzuci się w stronę piłki (oczywiście nie trafiając), a nasz zawodnik spokojnie skieruje piłkę do pustej bramki.

Na koniec jeszcze o pominiętych przeze mnie opcjach. Poziom trudności: hardcorowcom nawet nie muszę przypominać, żeby za żadne skarby nie ruszali jakiegokolwiek innego niż World Class - to się rozumie samo przez się. Jednak tym mniej pewnym... polecę to samo. Wiadomo, że satysfakcja wygrania z komputerem [illegible] najwyższym poziomie trudności jest nieporównywalnie większa, niż ma to miejsce w przypadku innych, a w grze EA Sports różnice pomiędzy np. poziomem Professional [illegible] WC są naprawdę niewielkie; na obu komputer nie radzi sobie za dobrze. :)

I na tym kończę ten krótki poradnik. Dużo bramek i przede wszystkim i - choćby wirtualnego - mistrzostwa świata dla Polski życzy:

Un'ik

Gospoda: kącik RPG

Ostatnimi czasy rynek RPG zdecydowanie przeżywa złoty wiek. Sam nie wiem, czym tak naprawdę to jest spowodowane, bo nie wątpię, że czynników jest mnóstwo. Jednak dla nas, graczy, ma to jedną wielką zaletę - stałą dostawę świeżutkich RPG-ów, a wśród nich perełki takie jak Baldur's Gate 1 i 2, Icewind Dale czy nadchodzący olbrzymimi krokami Neverwinter Nights. Wszystkie wymienione gry osadzone są w jednym świecie zwanym "Forgotten Realms" - Zaginionymi Krainami. Co prawda, wydawałoby się, że po łyknięciu Baldursów po kilka razy wiemy już wszystko, co można wiedzieć o tym uniwersum, jednak to tylko pozory, gdyż gry, jak dobre by były, dostarczą nam tylko fragmentarycznej i wybiórczej wiedzy. Dlatego też w tym miesiącu opowiem wam trochę o waszym ulubionym świecie z trochę innej perspektywy niż ta, którą oglądamy przed monitorem. Nie ukrywam, że chcę was zachęcić do głębszego wgryzienia się w ten świat, gdyż to najlepsze fantasy, jakie zostało do tej pory poczynione. Jak zwykle więc, bez zbędnego gadulstwa, zapraszam do lektury.

Zacznijmy od początku. Planetę, na której znajdują się "krainy", zwą Toril. Jej miejsce w kosmosie podobne jest do tego zajmowanego przez Ziemię, więc nie będę za dużo tłumaczył - przejdźmy do ciekawszych rzeczy. Klimat jest tutaj skrajnie różny i spotkamy tu zarówno mroźne wiatry Doliny Lodowego Wichru, jak i żary Morza Piasków. Na Toril wyróżniamy 2 duże kontynenty. Ten, który nas interesuje, położony jest na północnej półkuli i tam też w jego zachodniej części leży obszar zwany Fearun - najlepiej znana część Toril. Tu właśnie rozgrywa się większość gier: Baldur's Gate na Wybrzeżu Mieczy, a Icewind Dale w Icewind Dale. Wracając jednak do samego Fearun. Prawdopodobnie największym "skarbem krain" jest Waterdeep, nazywane przez mieszkańców Toril Miastem Cudów. Tak jak Wrota Baldura, leży na Wybrzeżu Mieczy. Przemierzając ulice tego niesamowitego miasta, można spodziewać się wszystkiego. Jest zaskakujące m.in. dlatego, że mieszka tu jeden z najpotężniejszych arcymagów Fearun - Khelben - Czarnokij. Jedna z dzielnic Waterdeep - Skullport - to jedyne miejsce, z którego w legalny sposób można się dostać do krain Podmroku, ■ przy tym tak niebezpieczne, że ośmielają się je odwiedzić tylko prawdziwi wojownicy. Na wschód od Wybrzeża Mieczy rozciąga się olbrzymia pustynia zwana Anauroch. Zamieszkują ją rozliczne plemiona Beduinów, które nie tolerują magii, a każdy, kto się nią posługuje, zostaje wydany na pastwę pustyni. Niezwykłym miejscem jest też Biblioteka Naukowa położona w Górach Śnieżnych. Stanowi największą skarbnicę wiedzy na całym kontynencie i jest licznie odwiedzana przez wielkich mędrców Fearunu. Tutaj również zaczyna się akcja "pięcioksięgu Cadderlego" - możemy go zresztą spotkać w Baldur's Gate. Opowiadając o najciekawszych zakamarkach Toril, nie mogę zapomnieć o Shadow Dale - gdzie swój dom ma między innymi Elminster. Jeśli jesteście naprawdę odważnymi wojownikami, może stanąć przed wami wyzwanie zbadania Myth Drannor. Niegdyś było tętniącym życiem i magią miastem - dumą elfów, teraz pozostały tam tylko zgliszcza i wiele mrocznych tajemnic. Ruiny te są sercem prastarego lasu Cormathor, nie mniej niebezpiecznego niż samo wymarłe miasto. Każdy wyrzutek, nieakceptowany w innych częściach krain, może znaleźć schronienie w Dolinie Lodowego Wichru, pośród mieszkańców Dekapolis. Jest to kraina, w której rozgrywała się akcja Icewind Dale. Leży ona daleko na północy, w pobliżu gór Grzbietu Świata. Społeczność tego miejsca tworzą mieszkańcy 10 małych miasteczek, położonych na brzegach 3 jezior - Maer Dualdon, Dinnenshere i Czerwonych Wód. Dekapolis słynie z wyrobu ozdób z ości specyficznego gatunku ryb żyjącego w wodach tych jezior (stąd w Icewind Dale te porozwieszane na hakach sieci). W tym niezwykłym zakątku osiadł między innymi Drizzt'do Urden - Drow, którego nie muszę chyba przedstawiać, ■ jak dodam do tego Bruenora Battlehammera i wodza barbarzyńskich plemion zamieszkujących tę dolinę - Wulfgara - to Dekapolis okazuje się być bardzo interesujące (szerzej o tym można poczytać w trylogii Doliny Lodowego Wichru).

Na ostatek dwa miejsca zamieszkiwane przez elfy. Jedno to wyspa Evermeet, silnie strzeżona przez magię, gdzie mogą się dostać tylko elfy czystej krwi. Elfy rozpoczęły swój exodus na tę wyspę w Roku Zachodzącego Księżyca, ■ związane to było z chęcią odizolowania się od społeczności ludzkiej i innymi, tylko im znanymi powodami. Innym lokum elfów jest Podmrok. Jednak tutaj akurat chodzi mi o ciemne elfy - Drowy. Żyją w gigantycznym labiryncie korytarzy i olbrzymich pieczar, licznie zamieszkanych przez różnego rodzaju istoty. Nie usłyszysz tu dobrego słowa, bo w mrocznych korytarzach czai się śmierć. Najlepiej znanym miastem Drowów jest ogromne Menzoberanzan, gdzie nieustannie toczy się walka między licznymi rodzinami. Tutaj wszystkie rasy nie będące ciemnymi elfami traktowane są jak niewolnicy. Jeśli kiedykolwiek tam traficie, miejcie oczy i uszy szeroko otwarte, bo o śmierć tam łatwiej niż o cokolwiek innego. Enklawą względnego spokoju jest jedynie Mantol-Derith, gdzie obowiązuje względne zawieszenie broni - do tego kupieckiego miasta Drowy bardzo często przybywają po nowe partie niewolników.

Skoro już mniej więcej wiecie, gdzie i po co się udać, to może zaserwuję łyk historii dla pełniejszego zrozumienia mnogości i różnorodności świata.

Jaki był początek Toril, tego tak naprawdę nie wie nikt (zależy to zresztą w znacznej mierze od przynależności rasowej pytanego o to mędrca - tu będzie najbardziej ludzka). Pierwsze wzmianki mówią o 5 starożytnych rasach zamieszkujących świat. Rasa dinozaurów, która zresztą zniknęła z powierzchni Toril równie szybko, jak się pojawiła - wyparta przez smoki. Następnie rasa zmiennokształtnych - obecnie cofnęła się w ewolucji. Dalej tajemniczy Sylvanie, zamieszkujący leśne ostępy, no i oczywiście ludzie. W wyniku działania potężnej magii przybyły na Toril także inne chcące się tu osiedlić rasy. We wczesnych wiekach bardzo często dochodziło do bratobójczych wojen między elfami, czego kulminacją było wtrącenie do Podmroku ciemnych elfów i nałożenie na nich klątwy. Godna odnotowania jest także wojna między dżinami a efrytami - w jej wyniku obie rasy praktycznie przestały istnieć. Ważnym wydarzeniem było również powstanie magów Arkanistów. Wiedzę zdobytą od elfów rozwinęli do tego stopnia, że zakwestionowali istnienie bogów; stwierdzili, iż są to po prostu niesamowicie potężni magowie. Ostatnim punktem zwrotnym w historii Fearunu były tak zwane Czasy Kłopotu, kiedy to potężny Ao (istota będąca czymś w rodzaju boga dla bogów) strącił kilku bogów na ziemię. W wyniku walk kilku z nich zresztą zginęło: źli Bane, Bhaal, Moander i Myrkul, ■ na terenie całego Torilu powstały miejsca występowania "dzikiej magii". Równie strasznym wydarzeniem był tzw. Przelot Smoków, kiedy to złe smoki opuściły swoje legowiska i udały się w morderczym przelocie na południe, pustosząc wszystko po drodze.

Oczywiście przedstawiłem tylko kilka wybranych fragmentów z historii "Forgotten Realms", bo jest ona tak barwna, że śmiało mógłbym wypełnić nią kilka następnych wydań gospody. Tą próbką chciałem jedynie pokazać, że świat Zapomnianych Krain jest bardzo dynamiczny, ■ jego szczegółowość nie odbiega od naszego.

Teraz słów kilka o wierzeniach. Jak w każdym świecie fantasy, występuje tu mnogość bogów. Jest ich bardzo, bardzo wielu. W dużej mierze przypomina to wierzenia Greków i Egipcjan, gdyż bogowie są śmiertelni i mogą zstępować na ziemię. Co więcej, bardzo często toczą ze sobą wojny, które odbijają się w znacznym stopniu na mieszkańcach Toril. Zdarza się również, że ludzie stają się bogami, czego przykładem może być Cyric.

Pokrótce przedstawię co ważniejsze bóstwa ludzkie. Panią magii jest tajemnicza Mystra. To jedna z najpotężniejszych bogiń, nazywana również Panią Tajemnic. Oghma - patron wiedzy i mądrości - wielbiony jest głównie przez uczonych, zgłębiających tajniki życia. Boginką miłości jest Sune, w większości czczona przez kochanków. Bogiem wiosny i odnawiania się jest Lathander - patron rolników, zwany również Panem Poranka. Jednym z ciekawszych bogów jest Tempus. Jego greckim odpowiednikiem mógłby być Ares, gdyż, tak jak on, miłuje się w walce i przelewie krwi, sprzyjając dzielnym i nieznającym strachu wojownikom. Ręce do niego wznoszą wszystkie plemiona barbarzyńskie i z jego imieniem na ustach chętnie uderzają w siły wroga. Panią leśnych ostępów jest Melikki - patronka kochających las i przyrodę. Jej wyznawca to m.in. Drizzt'do Urden. Bóg sprawiedliwości, Tyr, nigdy nie uznaje kompromisów, a jedynie dwie strony: Dobro i Zło. Ilmanter to opiekun cierpiących i udręczających się, nazwany również płaczącym bóstwem. Panią choroby i trucizny jest Talona, niosąca cierpienie wszędzie tam, gdzie się pojawi. Bogiem złodziei i bandytów jest Mask. Cyric był kiedyś człowiekiem, ale został wyniesiony do rangi boga: teraz nosi miano Czarnego Słońca i jest bogiem kłamstw, spisków oraz tyranii.

Również poszczególne rasy mają swoje bóstwa. I tak panem panteonu dobrych elfów jest Corellon Larethian. Jest to bóg wojny i magii, walczący z mrocznymi bóstwami Drowów - jest także odpowiedzialny za przepaskę na oku głównego boga orków. Dużą popularnością wśród spiczastouchych cieszy się także Solonor Thelnadira - bóg przyrody, łuczników i polowań oraz Sehanine - pani księżyca i iluzji. Drowy również mają swoją boginię i - co najgorsze - jest ona naprawdę potężna i interesuje się poczynaniami swoich poddanych, często odwiedzając ich pod postacią pięknej mrocznej elfki w sukni z pająków. Zwą ją Lolth, pajęczą panią, uciele-

śnieniem zła i mroku. Krasnoludy natomiast modlą się do Moradina, który jest jakby odzwierciedleniem krasnoludzkiej miłości do obróbki kamienia i metalu. To właśnie on zsyła na krasnoludzkich kowali święte natchnienie, gdy tworzą niepowtarzalne magiczne przedmioty. Prócz Moradina dumna rasa krasnoludów ma jeszcze kilku bogów: Clangeddina Srebrnobrodego, pana bitwy i heroicznych czynów, czy Dumathoina, sprawującego pieczę nad górnikami. Legendy głoszą, że to właśnie on cisnął złoża metali do wnętrza ziemi. Oczywiście istnieje jeszcze mnóstwo różnych, mniej lub bardziej znanych bożków, jednak wymienieni powyżej to "elita rządząca".

Teraz przejdźmy do ras. Tutaj sprawa ma się całkiem interesujące. Prócz szablonowych ras występuje mnóstwo nowych i bardzo ciekawych. Samych elfów jest kilka różnych ras. Szare elfy, złote, leśne, wodne i Drowy. Każda z nich posiada inne cechy charakteru. I tak np. złote elfy uważają się za arystokrację rodu, natomiast szare nastawione są na wędrówkę i zdobywanie wiedzy. Oddzielną grupą są Drowy. Jak wspominałem, zostały wygnane do Podmroku i teraz żyją w wielkich, podziemnych miastach. Są to istoty na wskroś złe, nie znające przyjaźni czy miłości. Żyją w rodzinach nazywanych domami (tyle przynajmniej wiadomo o stosunkach społecznych Drowów zamieszkujących Menzoberranzan). W radzie panującej tego miasta zasiada dziewięć najpotężniejszych domów. Awansować można do tego elitarnego grona tylko wtedy, gdy uda się wyeliminować inny dom, zajmujący wyższe miejsce w hierarchii; trzeba jednak wymordować wszystkich jego członków. Również krasnoludy nie mają lekko, gdyż i tu występuje ich mroczna odmiana, a są to Duergarowie - szare krasnoludy. Jeśli myślicie, że mroczne elfy nienawidzą swoich kuzynów, to dla krasnoluda z powierzchni nie ma niczego gorszego niż "szary", zawsze spotkanie "kuzynów" kończy się śmiercią jednego z nich. Także i gnomy mają swój "podmrokowy" odpowiednik. Są to głębinowe gnomy Svirfnebli, które jednak nie są istotami złymi, a po prostu ostrożnymi - sąsiedztwo Drowów nikomu nie robi dobrze. Z nietypowych ras żyjących na powierzchni można wymienić Gnole - gigantów, znanych nam z BG - Icewind Dale, albo choćby żywiołaki lub istoty z innych płaszczyzn; trzeba zauważyć, że płaszczyzna materialna nie jest jedyną w "Forgotten Realms". Oczywiście dodatkowego smaczku dodają smoki i ich nagromadzone przez tysiąclecia skarby.

I to tyle na dzisiaj. Mam nadzieję, że ten skrótowy przewodnik po krainach da wam jako taki wgląd w świat, tak bardzo (a co najważniejsze - z pożytkiem dla graczy) eksploatowany przez komputerowe RPG. Mam również nadzieję, że zachęciłem was do zagłębienia się w "Forgotten Realms" bez reszty, co autor powyższego tekstu już uczynił. Lecz jeśli czujecie niedosyt i chcecie jeszcze, zapraszam gorąco na stronę http://www.forgotten.realms.prv.pl - oraz na http://mithrandirmk.republika.pl/fantasy.htm. Zawsze możecie również napisać na naszą listę (gospoda@actionplus.pl) - na pewno odpowiemy, zaś jeśli chcielibyście się do niej dopisać (co wiąże się z otrzymywaniem wszystkich przychodzących na nią wiadomości, czyli między innymi i problemów czy pomysłów zgłaszanych przez innych czytelników), to wystarczy, że wyślecie list na adres listserv@silvershark.com.pl z treścią join gospoda, wasz_adres.

Joandil

Jakoby w ramach post scriptum mam dla was dwa tematy do rozważenia. Pierwszy luźny": "Wasza ulubiona rasa w grach RPG". Co przemawia za tym, że jest to akurat np. krasnolud, a nie elf czy człowiek. Listy mają być błyskotliwe, dowcipne i pełne miodziu :), i możecie nimi gospodę (to ta wspomniana wyżej lista) zasypać (heh, już zacieramy z naczelnym paluszki, bo on też lubi RPG, tylko jakiś nieśmiały jest i się wstydzi powiedzieć - chyba za to nie wylecę? He, he - nie ;))). Najlepsze wypowiedzi będę regularnie umieszczał w naszej drukowanej gospodzie. I tutaj wielka prośba do was. Jak widzicie, nasz kącik ma ograniczoną objętość, a do powiedzenia jest dużo - stąd też i lista. Moglibyśmy również stworzyć stronę gospody, mile widziane są wszelkie propozycje. Nie możemy być gorsi od sąsiadów z kącika strategicznego, więc: panowie i panie, do roboty!

Drugi temat to już poważniejsza sprawa - dywagacje na temat: "RPG online - czy tak właśnie będzie wyglądać przyszłość cRPG? Czy przypadkiem nie będzie to już prawdziwe RPG?" Prace przysyłajcie do gospody do końca marca. Trzy najlepsze postaramy się wydrukować (o ile tylko miejsce pozwoli - jak będą długie, to przynajmniej ich skróty - całość wyląduje na stronie WWW - jeśli nie naszego kącika, to głównej Action Plusa), a autorzy dostaną nagrody niespodzianki - oczywiście związane z RPG-ami!

Premiery - STAN NA 17.01.2001

17.01
America (Data Becker)
Kingdom Under Fire (G.O.D.)

18.01
Airline Tycoon (Monte Cristo)
Carnivore's: Ice Age (Wizard Works)
Resident Evil 3 (Capcom)
Mega Man Legends (Capcom)

24.01
The Ward (On Deck)

26.01
Sudden Strike (Strategy First)

27.01
Evil Dead: Hail to the King (THQ)

30.01
Oni (G.O.D.)
Sim Coaster (Maxis)

31.01
NBA Live 2001 (EA Sports)
Age of Sail II (Talonsoft)
Battle of Britain (Empire)

06.02
Messenger (DreamCatcher)

08.02
Icewind Dale: Heart of Winter (Interplay)

09.02
Insane (Codemasters)
Legend of Blademasters (Ripcord)

13.02
Dracula: The Last Sanctuary (DreamCatcher)

14.02
Clive Barker's Undying (EA)

15.02
Nascar Racing 4 (Sierra)

17.02
Skip Barber Racing (Bethesda)

18.02
Metropolis (Interplay)
Anarchy On-Line (Funcom)

19.02
Triple Play 2001 (EA Sports)

20.02
M.O.U.T. 2025 (Ripcord)
Outlive (Take 2)

23.02
Blade of Darkness (Codemasters)

28.02
Fate of the Dragon (Eidos)
Fallout Tactics (Interplay)
Black and White (EA)
Europa Universalis (Strategy First)
Echelon (Bethesda)
Silent Hunter II (SSI)

CD Projekt

17.01
Sacrifice PL (Interplay)
Kingdom Under Fire PL (Interplay)

24.01
eXtra klasyka - The Settlers 2 Gold PL (Blue Byte)

26.01
eXtra klasyka - The Settlers 1 PL (Blue Byte)
eXtra klasyka - Incubation PL (Blue Byte)
eXtra klasyka - Extreme Assault PL (Blue Byte)
eXtra klasyka - Saga: Gniew Wikingów PL (Cryo)
eXtra klasyka - Destruction Derby 2 PL (Psygnosis)
eXtra klasyka - Hopkins FBI
eXtra klasyka - Lew Leon (Leryx Longsoft)
eXtra klasyka - Devil Inside PL (Cryo)
eXtra klasyka - Kroniki Czarnego Księżyca PL (Cryo)

31.01
Cywilizacja 2: Próba Czasu PL (Microprose)

luty
Starship Troopers (Blue Tongue)
B-17 Flying Fortress - The Mighty 8th (Microprose)
Worms World Party PL (Team 17)
Battle Isle 4: Andosia War PL (+ Incubation PL) (Blue Byte)
Na kłopoty Pantera
Giants: Citizen Kabuto PL (G.O.D)
Pizza Connection 2 PL
The Settlers 4 PL (Blue Byte)

CODA

styczeń
Evil Islands (Nival Interactive)
Necronomicon (Wanadoo Publications)
Hired Team: Trial (New Media Generation)

luty
EON - Face of Deception (ComputerhouseAB)
Europa Universalis (Strategy First)

IMGroup

styczeń
F1 Championship Season 2000 (EA Sports)
Tiger Woods PGA Tour 2001 (EA Sports)
Chicken Run (Eidos)
Crusaders of Might & Magic (3DO)
HOMM: Shadow of Death (3DO)
Might & Magic VIII PL (3DO)
Delta Force: Land Warrior (Novalogic)
Tachyon: The Fringe (Novalogic)
LEGO Friends (LEGO Media)
Smerfy: Smerfowe Przedszkole PL (emme)
Smerfy: Smerfoteletransporter PL (emme)
Hugo: Magiczna podróż (ITE Media)

luty
NBA Live 2001 (EA Sports)
Red Alert Gigabox (Red Alert 2 + C&C Red Alert) (EA)
Supercross 2001 (EA Sports)
Theme Park Inc. (EA)
F1 World Grand Prix 2000 (Eidos)
Fate of the Dragon (Eidos)
Heroes of Might & Magic Gigabox PL (HOMM 3 + HOMM-AB + Crusaders of M&M) (3DO)
Sheep! PL (Empire)
The Typing of Dead (Empire)
LEGO Legoland PL (LEGO Media)
LEGO Stunt Rally PL (LEGO Media)
Twoje Komiksy: Lucky Luke PL (emme)
Twoje Komiksy: Popeye PL (emme)
Twoje Komiksy: Smerfy PL (emme)
Twoje Komiksy: Tom & Jerry PL (emme)
Hugo - Rollercoaster PL (ITE Media)

Play It!

23.01
Blair Witch: Część 2 - Legenda Coffin Rock (G.O.D)
Chessmaster 8000 (The Learning Co.)
Creatures Playground (CyberLife Tech.)
Ground Control: Dark Conspiracy (Massive Entertainment)
Kiss Pinball
Remake: Prince of Persia 3D (The Learning Co.)

30.01
Oni (Bungie)

06.02
Age of Sail 2 (Talonsoft)

28.02
Blair Witch: Część 3 - Historia Elly Edwards (CoB)
Flanker 2.5 Flanker Atak

TopWare

styczeń
Kurka Wodna (Topware Interactive)
Passage 3 (Gekko Software)

luty
Grouch Revistronic (Dinamic Multimedia)
Catan (Ravensburger Inteactive)
Super Taxi Driver (Hemming)

Lista, Lista, Lista Dyskusyjna!

Witam wszystkich szeregowych (jak na razie ;-) w drugiej odsłonie Sztabu VVeteranów. Na[illegible] spotkanie zacznę od podania niezwykle istotnej informacji - działa już nasza lista dyskusyjna, do uczestnictwa w której szczególnie wszystkich zapraszam! [illegible] ona adres sztab@actionplus.pl i oczywiście pod niego należy wysyłać wszystkie e-maile. Wcześniej należy się jednak zapisać (bez tego nie będziecie otrzymywać wysyłanych [illegible] nią wiadomości) wysyłając e-maila pod adres listserv@silver-shark.com.pl [illegible] wiadomością (temat nieważny) brzmiącą "subscribe sztab, <tu wpisać [illegible] adres e-mail>". Należy zwrócić szczególną uwagę na dokładne przepisanie tej komendy (nie zapomnijcie o przecinku!) znajdującej się w cudzysłowie! W razie jakichkolwiek problemów zawsze możecie skontaktować się [illegible] mną (arturo@actionplus.pl) (lub [illegible] standardową skrzynką Action Plusa - aplus@silver-shark.com.pl). Marszałek chętnie pomoże swoim przyszłym generałom. ;-) To tyle [illegible] dziś spraw typowo organizacyjnych. W przyszłych miesiącach czekają nas kolejne ulepszenia związane z klubem, w tym własny kanał na IRC-u. Bądźcie więc czujni.

Nasze dzisiejsze spotkanie w dużej mierze będzie jeszcze moim monologiem (choć nie do końca) - jednak mam nadzieję, że od przyszłego miesiąca wszystko się zmieni i to wy, wspaniali czytelnicy, przejmiecie "pałeczkę". Czekam na listy i to zarówno te z waszymi poglądami nt. gier strategicznych, jak i sugestiami dotyczącymi przyszłości Sztabu. Raz jeszcze podkreślę, że to wy jesteście tutaj najważniejsi. To dla was powstał ten kącik i chcę, abyście czerpali z niego jak najwięcej radości.

Zgodnie z obietnicami dziś przedstawię pierwszą część klasyki gier strategicznych, którą każdy szanujący się taktyk znać powinien. Zacznę trochę nietypowo...

Szachy

Bez wątpienia najstarsza (od Naczelnego: hmmm, [illegible] czy przypadkiem tytuł ten nie należy się Go?), najbardziej popularna i najlepsza (no dobra, Naczelny nie będzie się już wypowiadał...) gra strategiczna, jaką kiedykolwiek wymyślił człowiek (a może to dar od Bogów? ;-) W szachy grano w pierwszym tysiącleciu przed naszą erą (w tych czasach umiejscowione są w każdym razie podania o ich początkach) i, mimo upływających lat, nie straciły one zbyt wiele na swojej popularności. Niby proste zasady, a jednak olbrzymia (10 do potęgi 80, czyli porównywalna z liczbą atomów we wszechświecie!) liczba kombinacji rozgrywki czyni szachy matką i królową wszelkich gier strategicznych (tylko jeszcze jedna uwaga - liczba kombinacji w Go to 10 do 750...). Jest to chyba jedyna gra, w której po dziś dzień, mimo daleko posuniętej techniki, nie da się stworzyć komputera (nie mówiąc już o programie), który na dłuższą metę będzie w stanie wygrać z genialnym człowiekiem (zdarzają się jedynie chwilowe sukcesy - np. maszyny Deep Blue - jak każde wyjątki potwierdzające jedynie regułę ;-). Absolutnie każdy inteligentny człowiek (nie wspominając już o strategach) powinien znać przynajmniej zasady tej gry (co jeszcze wcale nie znaczy, że będzie potrafił w nią grać; by nauczyć się "szachowego" myślenia, potrzeba trochę czasu). Gorąco zachęcam was, drodzy czytelnicy, którzy jeszcze tego nie potraficie, do nauki - wszak to w was jest przyszłość tego narodu! Nie możemy pozwolić sobie, aby państwem rządziła grupa prostaków! Co by nie mówić - szachy są pierwowzorem klasycznych gier turowych. Dzięki komputerom dostępnych jest wiele znakomitych programów szachowych: od tych prostych, darmowych, ubogich w grafikę zaczynając (nie znaczy to wcale, że są one słabe - niektórzy komputerowi przeciwnicy poziomem przewyższają większość typowo komercjalnych produktów), a na olbrzymich dziełach zawierających potężne biblioteki rozegranych partii historycznych i akademiach uczących zasad i tajników gry kończąc. Chyba najbardziej popularna jest seria Chessmaster, której nowa odsłona, teraz datowana numerkiem 8000 (nie bójcie się - nie oznacza to wcale, że wcześniej wyszło 7999 części ;-) powinna być już w sklepach (wydawca: Playit!). Znajdziecie w niej świetnie przygotowaną szkółkę, która nie tylko nauczy was podstawowych zasad, ale dzięki tłumaczeniom lektora, treningowym zadaniom, biblioteczce debiutów i innym szachowym pomocom w bardzo krótkim czasie osiągniecie dość wysoki poziom. Osobom bardziej doświadczonym Chessmaster 8000 proponuje dużą liczbę zróżnicowanych poziomów trudności. Na pewno znajdziecie dla siebie odpowiedniego przeciwnika. Raz jeszcze gorąco polecam. Nic tak jak szachy nie uczy logicznego myślenia, długofalowego planowania czy też psychologii, przewidując kolejne ruchy naszego przeciwnika. Tak więc do szachownicy równym krokiem... marsz!

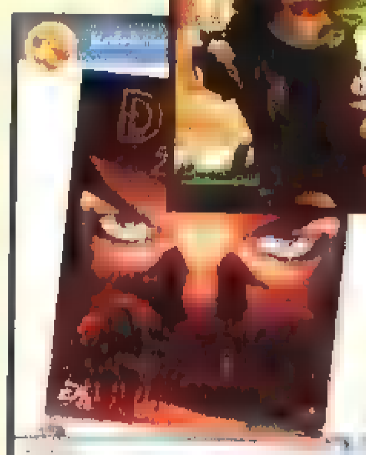
Civilization

Czas na kolejną grę-legendę - Cywilizację. Gdy na początku lat 90 wydała ją firma Microprose, świat dosłownie oszalał. Był to kamień milowy na rynku strategii, nic więc dziwnego, że jej twórca, Sid Meier, czczony jest niemal jak Bóg, a gry firmowane jego nazwiskiem nawet dzisiaj sprzedają się jak ciepłe bułeczki (np. Gettysburg czy Alpha Centauri). Te 4 (w przypadku Amigi) dyskietki były powodem, dla którego symulowało się choroby, rzucało dziewczynę, zamykało w pokoju i zarywało się kolejne noce. Na tamte czasy Cywilizacja była niezwykle rozbudowana - łączyła wszak wątki militarne, gospodarcze i dyplomatyczne. Na temat taktyk gry można by napisać potężnej grubości książkę. Nie była z pewnością łatwa, bo dostępna jedynie dla wybranych (mnogość opcji i bariera językowa szybko zniechęcała większość początkujących graczy). Nic więc dziwnego, że jej znajomość stanowiła jakby o przynależności do pewnej elity. A o co chodziło w samej grze? Niby nic wielkiego - ot, zdobycie władzy nad światem. Jednak droga do tego celu była niezwykle złożona: zaczynaliśmy z grupką osadników, a skończyć mieliśmy w erze lotów kosmicznych (wysyłając jako pierwsi nas pojazd na mistyczną planetę Alfa Centauri) lub na czele potężnej armii eliminując pozostałe cywilizacje. Ta gra miała po prostu "to coś" i nawet takie drobnostki jak zniszczenie naszego supernowoczesnego krążownika przez grupę starożytnych piechurów (falangę) nie psuło efektu. Może fakt, że w trakcie gry (tylko na samym początku) nie można było wczytywać zapisanego wcześniej stanu gry (w wersji na Amidze) budził tak duże emocje? Wszak teraz przyzwyczajeni jesteśmy, że jeśli coś nam nie wyszło, to szybciutko "Load" i po problemie. A może to po prostu były inne czasy? Cywilizacja doczekała się swoich następców. Civilization 2 - w której poprawiono grafikę i dodano wiele ulepszeń - oczywiście zasłużenie stała się hitem. Mimo że była znacznie lepsza, nie powtórzyła sukcesu swojej poprzedniczki - widocznie pod wpływem czasu gracze oczekują coraz więcej. Przykładem tego będzie kolejna część (choć nieoficjalna) Civilization, Alpha Centauri, rozgrywająca się w kosmosie tuż po wylądowaniu naszych osadników. Moim zdaniem gra była (i jest wszak to tytuł nie taki stary) genialną pozycją (z całą pewnością znajduje się w dziesiątce moich ulubionych tytułów), ale i ona nie osiągnęła znaczącego sukcesu. Jak będzie z częścią kolejną (tak, ma się pojawić Civilization 3 - po szczegóły zapraszam do newsów!), przekonamy się już całkiem niedługo. Gorąco zachęcam wszystkich przynajmniej do zapoznania się z Civilization 2 (bo część pierwsza jest już zbyt archaiczna) lub z Alpha Centauri. Czas poświęcony na naukę zasad gry (Marszałek zawsze przyjdzie wam z pomocą) z pewnością nie będzie zmarnowany. W tej grze można się jedynie zakochać, a ilość zainwestowanego czasu jest wprost proporcjonalna do przyjemności, którą się z niej czerpie. Na koniec jeszcze jedno słowo wyjaśnienia. Dostępna jest również gra Civilization: Call to Power (a nawet już część druga, bez słowa "Civilization" w nazwie, albowiem producent przegrał o nią proces). Została wydana przez część ekipy Civilization (ale bez Sida Meiera). Moim zdaniem produkt ten jest dość chybiony i ani mi, ani chyba żadnemu z fanów wersji oryginalnej nie przypadł do gustu. Tak to już jest z klasyką - nikt nie rozkoszuje się podróbkami obrazów Picassa.

Dune 2

Podążając śladem gier przełomowych, dotarliśmy do Diuny. Co sprawiło, że gra oparta o powieść Herberta, zapisała się na kartach historii? Odpowiedź jest niezwykle prosta - był to pierwszy RTS w swej klasycznej formie (więc niech nikt nie pró-





buje twierdzić, że pierwszą strategią czasu rzeczywistego było Command & Conquer; za to grozi degradacja i postawienie pod sąd polowy. ;-) Prosta, używana po dziś dzień w grach fabuła (trzy rody - prawi Atrydzi, pazerni Ordosi I bezwzględni Harkoneni - walczą o panowanie nad planetą), rewolucyjny (wtedy) system sterowania i rozbudowy zapewniły Diunie 2 olbrzymią popularność. Zaraz, zaraz - ktoś spostrzegawczy mógłby w tym momencie zapytać - skoro gra była prekursorem nowego gatunku, a ma w nazwie numerek 2, to jest tu coś dziwnego... Już wyjaśniam. Pierwsza część Diuny ukazała się wprawdzie wcześniej, lecz została wydana niezależnie przez inną firmę (taki zbieg okoliczności) I była typową przygodówką z małymi elementami strategii (mówiąc szczerze, dość przeciętną, choć wymagającą). Tyle wyjaśnień, wróćmy do samej Dune 2. Jak wspomniałem, była ona produktem przełomowym, choć, prawdę powiedziawszy, mało kto szczególnie zwracał na ten fakt uwagę (wiadomo, wtedy rynek gier rozwijał się bardzo dynamicznie i co pewien czas pojawiały się nowe pozycje łamiące stare standardy). O sukcesie Diuny przesądziła olbrzymia grywalność (wtedy określało się to ślicznym słowem "miodność gry"). Większość entuzjastów kończyła ją przynajmniej trzy razy, aby poznać możliwości każdego z rodów biorących udział w rozgrywce. A dodać trzeba, że gra była piekielnie trudna (szczególnie końcówka); pamiętam, jak przerażony wydzwaniałem do wszystkich znajomych, pytając, jak bronić się przed latającymi paskudztwami (Ornitoptery), które nieoczekiwanie zaatakowały moją bazę. Ile nerwów traciło się, gdy przeciwnik w finałowym starciu co chwila odpalał potężną rakietę atomową (leci, leci, nie trafi!, tak nie trafi! Trafiła ;-) Oj kręci mi się w oku łezka. Jak to z wszystkimi genialnymi produktami bywa, firma Westwoods postanowiła po latach wydać kontynuację (a właściwie tę samą grę z ulepszoną grafiką) o nazwie Dune 2000. Ta, jak to zazwyczaj w takich sytuacjach bywa, okazała się absolutnym niewypałem (choć sama nazwa i reklama zapewniła jej sukces finansowy). Planowana jest kolejna cześć gry opowiadająca o bitwie o Arrakis. Jak będzie w tym przypadku? Pożyjemy, zobaczymy.

I to tyle powtórki z przeszłości w tym wydaniu Sztabu. Mam nadzieję, że szanowni szeregowi przeczytali wykład z uwagą, robiąc stosowne notatki. Za miesiąc przepytam wszystkich na wyrywki. ;-) A teraz standardowo kilka gorących, świeżutkich wiadomości ze świata gier strategicznych, dziś w całości poświęconych kolejnym częściom starych przebojów.

1. Światło dzienne ujrzy gra Civilization 3! W tej chwili trwają nad nią intensywne prace I podobno gotowa jest już prototypowa wersja grywalna. Grę tworzy grupa Firaxis (odpowiedzialna za Gettysburg i Alphę Centauri) wraz z Sidem Meierem, we współpracy z Hasbro Interactive (spadkobierca Microprose). Zapowiada się wydarzenie sezonu! O samej grze wiadomo jeszcze bardzo niewiele (w chwili gdy piszę te słowa, została właśnie uruchomiona oficjalna strona www.firaxis.com/civ3). Autorzy zapowiadają, że wszystko będzie najlepsze, najwspanialsze, super itd. (ale to tylko słowa, którymi zasypują nas wszyscy twórcy gier). Z konkretów wiadomo, że poprawiona zostanie oczywiście grafika, a z zasad - technika rozgrywania bitew. Wiemy, że pojawią się jednostki historycznych dowódców (yes!), mające duży wpływ na dowodzoną armię. Jednostki rażące z dystansu (katapulty, działa czy też krążowniki) zyskają możliwość bombardowania miast i fortyfikacji, co pozwoli prowadzić bardziej realne oblężenia (w części pierwszej wystarczyło trzymać w mieście ufortyfikowaną jednostkę falangi czy później piechoty zmechanizowanej i już czuliśmy się w pełni bezpieczni). Na koniec jeszcze jedna ważna wiadomość: Civilization 3 w dalszym ciągu pozostanie grą turową! Termin wydania gry nie jest jeszcze ustalony. Oznacza to, że będziemy zmuszeni trochę poczekać. O wszystkich nowościach w pracach poinformuję oczywiście na łamach Sztabu.

2. Do wydania trzeciej części starego hitu skłania się również firma Quicksilver. Przypomnijmy, że Master of Orion (część pierwsza wydana przez Microprose) była strategią rozgrywającą się w kosmosie i oczywiście pozostanie to niezmienione w części trzeciej. Tym razem stajemy się prawdziwym kosmicznym imperatorem, zakładając naszą cywilizację w wybranym przez nas miejscu wszechświata (a ten ma być ogromny). Olbrzymi nacisk położony ma zastać nie tylko na sprawy zagraniczne naszego imperium (dyplomacja, wymiana technologii), ale i na jego rozwój ekonomiczno-polityczny. Do nas należeć będzie decyzja o obsadzaniu najważniejszych stanowisk konsuli, prezydentów itd. Zarządzanie imperium nie będzie należało do łatwych. No i do tego cała masa sąsiadów marzących o tym samym - statusie hegemona. Oj, będzie się działo! Podana na dziś data premiery: listopad 2001.

3. Skoro o trzecich częściach mowa, to wypada wspomnieć o nowej odsłonie gry Myth z tą właśnie cyferką porządkową. Akcja Myth 3: The Wolf Age toczyć się będzie na 1000 lat przed częścią pierwszą, opowiadającą o wojnie z Upadłymi Lordami - typowy prequel. Tym razem poznamy losy Connachta i dzieje Wielkiej Wojny, podczas której ludzie zmierzyli się z rasą Myrkindów i Trowów. Bliższe szczegóły są na razie nieznane, jednak jeśli gra zachowa klimat swoich poprzedniczek - sukces murowany.

4. Dopiero niedawno ukazała się gra Sacrifice, a już słychać plotki o pracach nad częścią drugą (widać dobrze się sprzedaje. ;-) Jedno ze studiów Shiny poszukuje do pracy nowych projektantów i programistów. Oczywiście o niczym to jeszcze nie świadczy, ale układa się w zgrabną historię. Ile jest w tym prawdy, dowiemy się niebawem. Na wszelki wypadek szybko bieżcie się za ukończenie Sacrifice, później może nie być na to czasu. ;-)

Tyle wiadomości na dziś. Czas przedstawić pierwszy przejaw twórczości klubowiczów. Baczność! Przed nami pierwszy list; w ramach specjalnego wyróżnienia prawie w całości!

Cze! Witam wszystkich wojskowych! Niezmierna rozpiera mnie radość z powodu powstania tego kącika! Tyle przynudzania, a teraz przejdźmy do rzeczy. Temat: Fabuła w strategiach. Niestety, jest ona różnorodna. ;-(Ciągle tylko musimy ratować świat lub własna rasę - co to FPP, czy jak ?! Jedyny wyjątek to... hmmmmm... Faraon, moim skromnym zdaniem. Ale po kolei...

- Seria C&C: hmmmmmm... Nie mam wszystkich gier z tej serii... Zacznę od ukochanego Red Alerta. Cała fabuła zaczęła się od dość nowatorskiej teorii, która zakładała, że wojnę zaczęli... Ruscy. I tak wcielamy się albo w dowódcę Aliantów, albo Ruskich. Teraz pora na Tiberium Sun. Ta gra jest Red Alertem, tylko że w przyszłości. Coś podobnego do StarCrafta, którego później opiszę. I znowu ten nieprzyjazny interfejs...

- StarCraft: Fajna gierka. 3 rasy, które walczą z sobą o przetrwanie: Ludzie - wiadomo...; Protosi - rasa gwiezdnych wojowników, którzy zostali wygnani z własnej planety przez nowe władze. Ich celem jest założenie własnej kolonii; Zergowie - kto oglądał film "Wirus", to wie, o co chodzi, ale dla niewtajemniczonych powiem, że jest to rasa, która niszczy życie na każdej planecie, która stanie im na drodze (czytaj: każdy z nich to jednoosobowa katastrofa ekologiczna. :) Krótko mówiąc, coool gra, której fabuła jest jedną z lepszych, która jest jeszcze doprawiona szczyptą intrygi.

- Red Alert 2 - nareszcie!!! Zmodernizowany interfejs, dobra grafika i cccccccoooooooooooooooollllllllllllllll fabuła!! Ta gra w moim rankingu zajmuje drugie miejsce tuż za Faraonem. Jeśli jesteś początkujący, kup tę grę; jeśli jesteś maniakiem - też kup!!!

- I w końcu Faraon. Według mnie tylko niewiele dzieli ją od C&C:RA2 w moim rankingu. Fabuła jest po prostu piękna. Jak sam tytuł mówi, jesteśmy Faraonem starożytnego Egiptu I naszym jedynym zadaniem jest doprowadzenie do jego rozkwitu. W przeciwieństwie do Caesara 3 nie postawiono tak wielkiego nacisku na walkę. Tutaj walka skraca się tylko do wyrzucenia małej grupki wariatów z naszego państewka. Postawiono wysoki nacisk na sferę ekonomiczną i na zarządzanie prowincjami. Grafa jest bardzo ładna. Muzyka stylizowana na tamtych czasach doskonale potęguje wrażenia z gry. Naszymi osadnikami są oczywiście imigranci z innych państw. W grze położono również wysoki nacisk na religijność. Bogowie mogą zrobić nam wszystko: od miłego wzmocnienia magazynów po niemiłą plagę. Samych bogów jest pięciu: Ra, Set, Ptah, Ozyrys i Bast. Jak powszechnie wiadomo - dużo mieszkańców = wielkie kłopoty. Mieszkańcy, jak wiadomo, mogą wystąpić przeciw panu lub pojedynczo rabować urzędników. Rodzajów domostw jest wiele: od lepianki po iście królewską rezydencję. Aby się rozbudowywali, trzeba im dostarczać coraz to więcej produktów, często z importu, ale o tym za chwilę. Aby zarabiać forsę, trzeba eksportować towary, często po zaniżonej cenie - ale w końcu lepiej mało niż w ogóle :)) Zarobione pieniądze możemy wydać na dwa sposoby: na rozbudowę miasta lub na import towarów. Jeśli już o imporcie mowa to mamy dwa wyjścia: lądowy lub wodny. Lądowy to oczywiście długie jak węże karawany z magazynu eksportera do naszego magazynu. Wodny jest podobny, tyle że zamiast karawan mamy obładowane po brzegi statki, które płyną do naszego portu, czasem maksymalnie przeładowane. I teraz jeszcze jedna rzecz: podatki i płace. Podatki zbierają goście, którzy czasem mają kłopoty z niezadowolonymi obywatelami, którzy nie chcą zapłacić - oczywiście w takim wypadku eksmisja natychmiastowa. :) Co do płac to jedna z fajniejszych spraw - miasto daje nam forsę, a my, jeśli zobaczymy, że miasto bankrutuje, w darze dobroci, dajemy mu forsę, aby nie upadło. I to by było na tyle. Zalety Faraona mógłbym wymieniać bez końca.

Niektórzy pewnie teraz powiedzą: "Czemu nie wspomniał nic o turówkach?". Otóż nie lubię turówek, ponieważ akcja jest trudna do przewidzenia - my wykonujemy ruch i komputer wie, co robić lub na odwrót. Nie można się bronić w momencie ataku przeciwnika i nie można zazwyczaj dokończyć ataku w jednej turze.

A teraz pewnie zadacie pytanie: "Czemu wymienił tak mało gier?". Mam dwa powody: 1. Wiem, że kącik ma ograniczone miejsce i mój list pewnie zostanie skrócony do granic możliwości; 2. Mam tylko te gry (oryginały !!) i nie chcę kupować piratów! Podsumowując, zadam pytanie: czy autorzy nie znają innego tematu oprócz bitwy? Teraz wy pewnie powiecie "A co innego chcesz od RTS-ów?". Otóż ja chcę grę doskonałą, która będzie odzwierciedleniem prawdziwego państwa. Gdzie walka będzie tylko epizodem, a główna część gry to będzie stare dobre zarządzanie. I koniec kropka. Ukłony dla wielkiego Marszałka! Szeregowy Michał Liwierski.

Kto podejmie wyzwanie rzucone przez Szeregowego Michała Liwierskiego? Kto podejmie się obrony gier turowych? Jakie jest wasze zdanie dotyczące fabuły w grach strategicznych? To jest "gorący temat" tego miesiąca - autor najciekawszego listu, oprócz zamieszczenia go na naszych łamach, dodatkowo otrzyma nagrodę *********. Jest więc o co się starać. Spocznij! Do pisania marsz!

I na koniec najprzyjemniejsza część: pierwsze wyróżnienie. Za szczególne zasługi I zaangażowanie w życie klubu awansuje się Szeregowego Michała Liwierskiego do stopnia Sierżanta!

Pierwsze koty za płoty - w następnym miesiącu awans może uzyskać każdy z was. Jak widać, nie jest to takie trudne. Wystarczy odrobina zapału i dobrej woli. Tak więc do zobaczenia w przyszłym miesiącu. W naszym kolejnym spotkaniu przedstawię następne gry należące do klasyki, rozdam pierwsze nagrody i przyznam kolejne awanse. Jest więc na co czekać. Większość miejsca zajmą listy czytelników - w tym może Twój. Tak, właśnie do Ciebie mówię, szeregowy. Proszę nie robić zdziwionej miny. ;-) Mam nadzieję, że skrzynka pocztowa Sztabu zostanie zalana przez was e-mailami (tylko niech mi żaden żartowniś nie próbuje mailbombować ;-).

Marszałek Artur Okoń
generalicja@actionplus.pl

Tak, wzrok was nie myli - to już trzecia edycja największego zbioru porad i pomocy dla graczy w tej części Wszechświata! Zawiera wszystkie solucje, poradniki, odcinki Hackera i Save Game Show i Tipsy, jakie ukazały się w Action Plusie do października 2000 roku! Całe archiwum na jednym dysku!!! Ale to nie wszystko, bo na krążek trafiła również większość save, patchy i trainerów znajdujących się na stronie Action Plusa w Internecie! Tylko te najstarsze musiały ustąpić miejsca nowościom, dzięki czemu powstał godny następca poprzednich Tipsomaniaków. Z nami zapomnisz o istnieniu czegoś takiego jak porażka!



cena: 25 zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

03/2000 marzec — cena 3,50

Instrukcja: Actua Soccer 3

Solucje: Age of Empires II, Codename Eagle, Half-life: Opposing Forces, Septerra Core, Tomb Raider IV cz. 2, Wheel of Time

Poradniki:
Faraon, Tipsy, Budka Suflera

04/2000 kwiecień — cena 3,50

Instrukcja: Plane Crazy

Solucje: Ultima IX - Ascension,
Planescape: Torment PL,
Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr

Hacker: Easter Eggs, Save Game Show,
Budka Suflera, Tipsy

05/2000 maj — cena 3,50

Instrukcja: Incoming

Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II
Wild Wild West

Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims

Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec — cena 3,50

Instrukcja: G-Police

Solucje: Aztec, Crusaders of Might and Magic, Crystal Key, Messiah, Might and Magic VIII, Nox cz. 2, Soldier of Fortune

Poradniki: Demise

Hacker: Save Game Show, Tipsy

07-08/2000 lipiec/sierpień — cena 3,50

Solucje: Freespace 2, Star Trek: Armada, Star Wars: Force Commander, Nomad Soul, Traitors Gate, Wehikuł czasu / Time Machine, Devil Inside, Martian Gothic: Unification, Settlers 3: Misja Amazonek

Poradniki: Fallout 2 - sekrety

Hacker: Tipsy

09/2000 wrzesień — cena 3,50

Instrukcja: Ultimate Race Pro

Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age

Poradniki: Demise

Hacker: Save Game Show, Tipsy

10/2000 październik — cena 3,50

Instrukcja: M.A.X. 2

Solucje: Deus Ex, Icewind Dale, MDK II, Diablo II, Longest Journey

Poradniki: Shogun: Total War, Thief II cz. 2

Hacker: Tipsy

11/2000 listopad — cena 3,50

Instrukcja: MIG Alley

Solucje: Agharta, Dark Reign 2, Deus Ex cz. 2, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warlords: Battlecry

Hacker: Save Game Show, Tipsy

12/2000 grudzień — cena 3,50

Instrukcje: International Rally Championship
Big Race U.S.A.

Solucje: Gift, Rune, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Baldur's Gate II cz.1, Sanity: Aiken's Artifact, Metal Gear Solid, Blair Witch Project Vol. 1

Poradniki: KISS: Psycho Circus, Tipsy

01/2001 styczeń — cena 3,50

Instrukcja: Total Annihilation

Solucje: Star Trek: Elite Force, Starlancer, Red Alert 2, Escape from Monkey Island, In Cold Blood, Baldur's Gate II cz. 2, Blair Witch Project 2

Poradniki: Sheep

Kącik RPG, Kącik strategii, Premiery
Tipsy

Tipsy

America: No Peace Beyond the Line

Wpisz:
gimmemorefirepower - większa siła ognia
goldinmypockets - 1000 złota
iwantfastfood - 1000 jedzonka
icanwineverythingnow - wygrywasz level
iwantareallybadguy - Billy the Kid
iwantareallystrongher - więcej siły (?)
woodisverygood - 1000 drewna
icangeteverything - jedzenie, drewno, kasa, 100 karabinów, konie
horsesarecrazy - 10 koni
iwantanamericanhero - David Crocket

American McGee's Alice

Włącz w menu z opcjami gry Console Mode. Teraz w czasie gry przywołaj konsolę i wpisz jeden z poniższych kodów:
god - God Mode
wuss - dostajesz wszystkie bronie
noclip - możesz przechodzić przez ściany
health # - twoje życie wynosi # (100 to maksimum)
notarget - jesteś niewidzialny
give all - dostajesz wszystkie bronie i amunicję
give (nazwa_przedmiotu) - dostajesz przedmiot o podanej nazwie
map (nazwa mapy) - przeskakujesz do mapy o wpisanej nazwie

Nazwy map:
centipede1, centipede2, facade, fortress1, fortress2, funhouse, garden1, garden2, garden3, garden4, grounds1, grounds2, gvillage, hedge1, hedge2, hedge3, jlair1, jlair2, keep, pandemonium, potears1, potears2, potears3, qlair, rchess, skool1, skool2, tower1, tower2, tower3, utemple, wchess1, wchess2, wforest

Nazwy przedmiotów:
w_knife.tik, w_cards.tik, w_mallet.tik, w_jackbomb.tik, w_eyestaff.tik, w_icewand.tik, w_jacks.tik, w_blunderbuss.tik, w_demondice.tik (uwaga: komenda ta musi zostać wpisana trzy razy, aby dostać wszystkie trzy Demon Dice), w_ragebox.tik

Baldur's Gate 2

Edytuj plik Baldur.ini, znajdź sekwencję zatytułowaną: Program Options. Zaraz pod nią wpisz: Debug Mode = 1. Zgraj plik, uruchom grę. Naciśnij w czasie gry CTRL i spację, by wywołać konsolę. Teraz wpisz kod, naciśnij Enter.

CLUAConsole:SetCurrentXP("xxx") - dostajesz xxx punktów doświadczenia (ale nie więcej niż 2 950 000!) dla zaznaczonej właśnie postaci.

CLUAConsole:AddGold("xxx") - dostajesz xxx złota. Nie radzę stosować tego tipsa, gdy użyłeś kodu na punkty doświadczenia (i na odwrót!).

CLUAConsole:CreateItem ("kod przedmiotu", xxx) - dostajesz xxx sztuk wybranego przedmiotu. Poniżej kody przedmiotów:
chan06 - Drizzt's +4 Chainmail
leat08 - -Studded Leather +3:Shadow Armor
plat05 - Full Plate +1
helm04 - Helm of Defense
shld04 - Medium Shield +1
shld06 - Large Shield +1
shld17 - Buckler +1
ring07 - Ring of Protection +2
ring08 - Ring of Wizardry
brac14 - Bracers of Defense AC 4
clck02 - Cloak of Protection +2
belt06 - Girdle of Hill Giant Strength
boot01 - Boots of Speed
staf08 - Martial Staff +3
hamm08 - War Hammer +2
sw1h09 - Short Sword +2
sw1h40 - Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha)
sw1h49 - Ninja-To +1
sw2h09 - Warblade(2-H sword +4)
bow18 - Shortbow +2
bow17 - Longbow +2
slng03 - Sling +3
ax1h03 - Battle Axe +2
halb03 - Halberd +2

MoveToArea("xxx") - przenosi cię do lokacji o kodzie xxx. Pamiętaj, by przed wpisaniem tego tipsa zaznaczyć całą drużynę! A oto lista lokacji:

Temple District	= AR0900
Graveyard District	= AR0800
Slums District	= AR0400
Waukeens Promenade	= AR0700
Government District	= AR1000
Bridge District	= AR0500
Docks District	= AR0300
CityGates	= AR0020
Umar Hills	= AR1100
Suldanesslar	= AR2500
The Nine Hells	= AR2900
Domain of the Dragon	= AR1201
Asylum Dungeon	= AR1512



Bodhis Dungeon = AR0801
Astral Prison = AR0516
Planar Sphere = AR0411
Cult of the Unseeing Eye = AR0202
Rift Dungeon = AR0204
Demon Outerworld = AR0414
De'Arnise Hold = AR1300
Trademeet = AR2000
Druids Grove = AR1900

Blair Witch Project Vol 3: Elly Kedward

Naciśnij F10, a następnie wprowadź jeden z poniższych chatów:
IWORKFORGOD - God Mode
GETINTOMYBELLY - wszelka broń
BIGHEAD - Big Head Mode
GIBNPLENTY - hm???
T2000 - wyglądasz jak Terminator
GIVEMEFAITH - maks. zdrowie
NOD3D - niewidzialność
HELLFREEZEOVER - "mrozi" wrogów
BIGSTICKOFDEATH - shotgun
MEDIUMRARE - kusza
GOODTIMESMAN - dynamit
BURNYOURASSOFF - miotacz ognia
MEETMYPALTOMMY - pistolet maszynowy
SMILEYNOMORE - strzelba na słonie
SUNOFGOD - doładowuje Radiance Emitter
IAMAWIMPFORTHIS - 100 naboi
RECHARGE - doładowuje latarkę
THEDOGFARTED - maska gazowa
ICANSEE - gogle na podczerwień
WWBEWARE - srebrne kule
VAMPBEWARE - kule z litu (lith bullets)
DEMONBEWARE - mercy bullets
ISUCK - niski poziom trudności gry
IRULE - a tu wysoki...
COMBATISSCARY - łatwa walka
PUZZLESARESCARY - proste zagadki
INSTANTCRASH - pa, pa...
THUNDERSTORM - wywołujesz burzę
SNOWSTORM - zamieć śnieżna
FLAMEONASTICK - Flaming Ammo

Business Tycoon

Naciśnij TAB, wpisz kod, Enter.
zeropercentinterest - dostajesz $10 milionów
canyouspareadime - dostajesz $100 milionów
nomoneydown - dostajesz $100 milionów
iseelondoniseefrance - masz przeszukane wszelkie regiony
feelthatmojorising - dostajesz 10 różnych surowców
idkfa - dostajesz 99 różnych surowców
hitmeagain- dostajesz 1 Action Card
upmysleeve - dostajesz dużo Action Card :)
impressme - kończy ten projekt badawczy, który aktualnie prowadziłeś

Catechumen

W czasie gry naciśnij ESC. BARDZO POWOLI wpisz: franchiseme (i chyba Enter?). W każdym razie, jeśli usłyszysz "alleluja", to znaczy, że zrobiłeś to jak trzeba. Wróć do gry. I w razie potrzeby naciskaj:
[R] - życie
[Y] - pancerz
[I] - broń
[U] - superskok

Zmiana levelu
W czasie gry naciśnij ESC. BARDZO POWOLI wpisz: iaminahurry (i chyba Enter?). W każdym razie, jeśli usłyszysz "alleluja", to znaczy, że zrobiłeś to jak trzeba. Wróć do gry. Automatycznie przechodzisz na następny level gry.

FIFA 2001

Wpisz w Main Menu:
Gimmethemoney - kasa
Playersmaybe - wolni (free) gracze
Bigheads - Big Head Mode

Giants: Citizen Kabuto

Naciśnij [T] lub [Y], po czym wpisz tips i naciśnij [Enter].
pleasehealme - pełna energia
mapshowitall - odkrywa mapę
gimmegifts - wszelkie znajdźki
allmissionsaregoodtogo - dostęp do wszystkich misji
basegoveryfast - szybsze budowanie bazy
basepopulate - wzrost populacji bazy (?)
basefillerup - energia dla bazy
ineedspells - nieskończone mana
itsmyparty - imprezka? :)
fr - a zobaczysz ilość fps w grze w danej chwili

Hitman: Codename 47

Musisz zlokalizować plik Hitman.ini znajdujący się w głównym katalogu gry. Otwórz go przy użyciu Notatnika i dopisz na końcu linijkę "enableconsole 1". Teraz wystarczy, że w czasie gry włączysz konsolę za pomocą tyldy [~], a następnie wpiszesz dowolny z poniższych kodów:

god 1 - God Mode
giveall - dostajesz wszystkie bronie i amunicję do nich
infammo - masz niekończącą się amunicję
invisible 1 - a teraz jesteś niewidzialny dla innych

Kingdom Under Fire

Naciśnij Enter i wpisz: ~makemyday - aktywizuje cheat mode. Teraz znów Enter i:

~hastalavista - niszczy wszelkie budowle
~baegopa - + 500 000 wszystkich surowców
~simsimhae - szybkie budowanie
~dayspring - odkrywa mapę
~knowledgeispower - ?
~amosbemerciful - ?
~godblessu - ?
~opensesame - ?

Mercedes Benz Truck Racing

Wpisz podczas gry:
BUGGYGIRL - włącza tipsy
MOGLI - zawsze wygrywasz
ALLOFF - wyłącza tipsy

Moon Project

Wpisz podczas gry:
Cheater 1 - aktywizuje cheat-mode
MyBrainIsFaster 1 - szybsze badania naukowe
Limit_Up # - zwiększa limit jednostek do wartości #
MoneyForNothing # - daje # kasy

Motocross Mania

Stwórz kierowcę o imieniu:
Mad Dog - ale kaskader, nie?
Beef Cake - wszelkie trasy
Uncle Bill - kupa kasy

A jeśli nazwiesz się Vera Champ i pod tym nazwiskiem wystartujesz w Championship, to będziesz się kwalifikował do następnego etapu, niezależnie od miejsca, jakie zajmiesz w wyścigu. (Ale kasy za to nie otrzymasz!)

NHL 2001

Wpisz w "credits screen":
broken tomato - poleje się krew graczy
starsrus - ???
magent - zdaje się, że wywiera to jakiś wpływ na bramkarza?
homegoal - gol dla gospodarzy
awaygoal - gol dla gości

No One Lives Forever

Aby wpisać kody, wciśnij w czasie gry klawisz T, a następnie hulaj dusza:
mpimyourfather - God Mode
mpwegotdeathstar - niekończąca się amunicja
mpkingoftehmonstars - dostajesz wszystkie bronie i niekończącą się amunicję
mpmaphole - kończysz obecną misję
mpdrdentz - jesteś zdrów jak ryba
mpwonderbra - dostajesz pełen pancerz
mpyoulooklikeyouneedamonkey - pancerz staje się nieco lepszy
mpgoattech - dostajesz wszystkie upgrade'y
mpmiked - wychodzisz z gry
mpbuild - pokazuje wersję gry
mpasscam - widok z trzeciej osoby
mprosebud or mpracerboy - pojawia się pojazd śnieżny
mppos - wyświetla twoje współrzędne

Sacrifice

Aby zaktywizować cheat mode, naciśnij jednocześnie [CTRL]+[SHIFT]+[~] - wejdziesz do konsoli. Teraz wpisz: @ [spacja] kod, Enter.
alliwantforxmasisa - wzywa potwora z określonego typu (np. @ alliwantforxmasisa firefist)
aplethoraof - jw., ale tyczy się 4 potworów
bythepowerofgrayskull - maks. energia
ihavethepower - maks. mana
dontfearthereaper - daje ci 32 dusze
castratetheheathens - mag (wizard) może zbierać "red spirits"
gimmegimmegimme X - daje magowi zaklęcie X (np. @ gimmegimmegimme erupt)
timeisonmyside - resetuje "spell timers"
yourbulletscannotharmme - mag jest niewidzialny
mywingsarelikeashieldofsteel - jw.
ragebuilding - wskakujesz na 9 poziom (doświadczenia?) i masz wszystkie czary itd.

Screamer 4x4

Idź do głównego menu (już po wyborze trybów jazdy itp.) i naciśnij Shift. Powinno pojawić się miejsce do wpisywania kodów. Zatem wpisz:

ALLTROPHIES - dostęp do wszystkich tras
ALLTIRES - wszystkie opony
ALLRDIFFERS - ???
ALLFDIFFERS - ???
ALLENGINES - wszystkie silniki
RABACAR - ciężarówka Raba
BIGFOOT - Toyota Hilux Bigfoot
ALLCARS - wszystkie wozy